**Vol.97** 発売まで、あと2週間！ これさえ読めば『VIII』がすぐに遊べる徹底チェック!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月12日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第4号通巻93号

# 電撃PlayStation
プレイステーション

1999 2/12

定価490YEN

**電撃特報**

友情・伝奇・学園
話題のS・RPGに、待望の追加シナリオ集登場！

## 東京魔人學園朧綺譚

聖少女艦隊バージンフリート／Gージョッキー

**徹底攻略**

- テイルズ オブ ファンタジア
- 幻想水滸伝II
- 機動戦士ガンダム逆襲のシャア
- ストリートファイターZERO3
- チョコボの不思議なダンジョン2
- クラッシュ・バンディクー3
- マール王国の人形姫

発売直前！ 総力特集
注目の新システムG.F.など、すぐに遊べる徹底チェック!!

# ファイナルファンタジーVIII

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

電撃PlayStation Vol.97

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月12日発行（隔週金曜日発行）第5巻第4号通巻93号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価490円 本体467円

T1124482020499

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24482-2／12

Vol.97

発売まで、あと2週間！これさえ読めば『VIII』がすぐに遊べる徹底チェック!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月12日発行（隔週金曜日発行）第5巻第4号通巻93号

# 電撃PlayStation

プレイステーション

1999 2/12

定価490YEN

電撃特報

友情・伝奇・学園
話題のS・RPGに、待望の追加シナリオ集登場！

## 東京魔人學園朧綺譚

聖少女艦隊バージンフリート／Gジョッキー

徹底攻略

- テイルズ オブ ファンタジア
- 幻想水滸伝II
- 機動戦士ガンダム逆襲のシャア
- ストリートファイターZERO3
- チョコボの不思議なダンジョン2
- クラッシュ・バンディクー3
- マール王国の人形姫

発売直前！総力特集
注目の新システムG.F.など、すぐに遊べる徹底チェック!!

# ファイナルファンタジーVIII

発行：メディアワークス

"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

—…見つからなかったといえば、そう。

林「『街～運命の交差点～』のデータ。何ヵ月も苦労して作ったデータが、一瞬にして消えたとのこと。無くした担当者の顔はオープニングムービーに使えるくらい恐ろしいものだったらしい」

—なるほど。ところで佐伯さんはお元気ですか？

林「ゴキゲンです。わたしがT-バック履いて戻ってきただけに」

—関係ないと思いますが。

林「まあ、わたしのひいひいおじいちゃんがお相撲さんだったから、T-バックは遺伝なのよね」

—それも関係ないと思いますが。

林「T-バックの遺伝といえば、『ファイナルファンタジーⅧ』」

—まったく関係ないですが、続けてどうぞ。

林「ついに、ついに、出てしまう。前評判を超えた、映画にも負けないCGムービー。予想を覆し、さらに覆す衝撃のストーリー。プレイヤーの気持ちを反映する『ハクションシステム』」

—『ジャンクションシステム』です。

林「そう。その『ハクションシステム』の影響か否か、わたしに猛烈なアタックを仕掛けてきているのが桑にゃん」

—桑にゃんとは、もしかして。

林「そう、カプコンのえらいひと、その名は桑にゃん。この前わたしと佐伯っちに天津甘栗を2粒づつくれて（せこいぞ桑にゃん）佐伯っちのは1粒腐ってた。そこらへんが、わたしへの強烈な愛のアタック」

—カプコンからは『ストリートファイターZERO3』が出ましたね。

林「はい。キャラが32人も出て来たのも凄いけど、ポケステを持っているとさらにおもろくなる」

—ふむ。

林「ポケステには一台づつID番号がついている。だから『ストゼロ3』では、そのIDによって遊べるキャラが変わるのだ。友達との対戦がさらに白熱するぞ」

—よく説明できました。

林「睡眠学習しましたから。会社の机で」

—そのポケステも、今年ついに発売ですね。

林「そう。あたためにあたため抜いて、やっと出ます。楽しみにしてくれたひと、ご協力いただいたひと、いろいろありがとう。お礼に、私があたため抜いてやっと出る、口ではとても言えないものをあげましょう」

—…それ最高に迷惑だとおもいます。

今年は『ポケステ』『FFⅧ』『ウンジャマ・ラミー』『ドラクエⅦ』をはじめプレイステーションは凄いものがいっぱい出ますね。

林「まあ、そんなこともあるらしいですが、そろそろ私は睡眠学習の時間なので。みなさんもプレイステーションでいい夢見てぶー」

PlayStation

# プレイ！PlayStation® '99

## 第19回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）

◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

PlayStation®

標準価格 15,000円（税抜）

新価格！！ SCPH-7500

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"ポケットステーション"は同社の商標です。

●商品についてのお問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.©Sony Computer Entertainment Inc.©1998／1999 CHUN SOFT／長坂秀佳／難波弘之 ©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.©1999Sony Computer Entertainment Inc.©1999 スクウェア キャラクターデザイン／野村哲也

人気格闘ゲームの集大成。ポケステがあれば外でも中でも波動拳だ。

ポケットステーション対応

**ストリートファイターZERO3**
対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

ポケステでスコアを貯めて、プレステでお買い物。100種類以上のゲームがあるぞ。

ポケットステーション対応

**ポケットムームー**
バラエティ
標準価格4,800円（税抜）
2月4日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

究極の感動をお約束。ポケステでは「コボ」と楽しい冒険ができるぞ。

ポケットステーション対応

**ファイナルファンタジーⅧ**
RPG
予定価格7,800円（税抜）4枚組
2月11日発売予定
（株）スクウェア

今月のタコゲー ｜ タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ですわん。

超近代海底都市を舞台に繰り広げられる、戦闘と人間ドラマ。

**サーカディア**
アドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

画面6000枚、執筆6年。奇想天外なストーリーのシリーズ最高傑作。

**街～運命の交差点～**
サウンドノベル
標準価格5,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）チュンソフト

ミクロサイズのマシンで、人の体内に潜むバクルスを退治しよう！

**クリック メディック**
ハイパーテキストアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント

なんか、すごいもんが、いっぱいでます。
今年のプレイステーション。
今月のテーマ
まず、ポケステがプリッと出ます。
素敵な中身も出ちゃいます。
林「ん〜〜〜〜〜〜〜、プハーッ！」
―2カ月ぶりですね林さん。
林「ずっと息止めてて、死ぬかと思った」
―いやいや、それならひと思いに。
林「2カ月間SCEが、とってもとっても忙しくって」
―こちらに手が回らなかったんですね。
林「いやその間、誰にも見つからないとこへ逃げてたんですよ」
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

©1996,1999 ASCII Corp.／Bits Laboratory

ふたりで過ごしたひと月を、永遠に忘れない…

好評発売中!

CD-ROM 3枚組　標準価格 ¥6,800（税抜）

PlayStation
プレイステーション用ソフト 恋愛シミュレーション
True Love Story★
トゥルーラブストーリー2
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

EMOTION 感動、冒険！
販売元・お問い合せ先 バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1−3−5 SEFビル
［東京営業所］ TEL.03-5828-3001 FAX.03-5828-3010
［名古屋営業所］ TEL.052-883-5911 FAX.052-883-5912
［大阪営業所］ TEL.06-375-4325 FAX.06-375-4330

画面写真は開発中のものです。
“PS” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
こんなことがあっていいの!?
『人生ゲーム』と『さくまあきら』が夢の合体!!
ゲームデザイン/さくまあきら
メインキャラ・デザイン/土居孝幸
ゲーム音楽/宮路一昭
たからさん！ 今月の給料が 出ました！ 75万円です！
「2台目のベルは これよ～ん！」
コントローラ1つでも 5人プレイ OK
★おなじみの人生ゲームと、ボードゲームの神様「さくまあきら」氏が手を組んで、人生ゲームの新シリーズが登場!!★コミカルなミニゲームを30種類も導入!!★ルーレットを回して進む簡単ルール！★大人から子供まで安心して楽しめる!★コントローラーが1つでも、5人同時に遊べる!!
人生ゲーム 日本上陸 30周年記念 特別企画
さくま式 人生ゲーム®
好評発売中 5,800円 (税別)
ただいま さくまいも キャンペーン実施中！
鹿児島産 さつまいもを 抽選で 100名様に プレゼント！
【キャンペーン期間】1998年12月10日～1999年2月10日(当日消印有効)
【応募要項】商品の背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り込み、お名前、年齢、性別、住所、電話番号、人生ゲームに対するご意見、今後人生ゲームに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。
送り先▶ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「さくまいも」係
いそいでポストへ！
◀背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
本物の味を ご贈答用に 産地直送
鹿児島の味 ふるさと便 JA鹿児島県経済連 鹿児島県
元祖、薩摩のさつまいも
ホクホクの「さつまいも」、元祖薩摩の大地よりとれたて産地直送。そのほか、話題の「鹿児島黒豚」、「本場さつまあげ」、名産果実「鹿児島ぼんかん」などなど、JA鹿児島県経済連が厳選した特選ギフト商品を数々取り揃えています。
パンフレットご希望、お申込み等お問い合わせは
鹿児島の味「ふるさと便」本部
鹿児島市鴨池新町15番地 JA鹿児島県経済連6階
TEL.099-258-5428
インターネットアドレス http://www.satsuma.ne.jp/kakeiren
―あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD. / さくまあきら 1998
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA®

電撃PlayStation
Vol.97
Feb.12,1999

## GAME INDEX


あ
- ARMORED CORE MASTER OF ARENA …70・105・109
- アンジェリーク　天空の鎮魂歌(レクイエム) …109
- 維新の嵐 幕末志士伝 …109
- イズ インターナル・セクション …80
- ヴァンピール 吸血鬼伝説 …104
- 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル …168
- ECSAFORM(エクサフォーム) …108
- Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」…187
- エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ …58
- All star Tennis '99 …189

か
- 快刀乱麻 雅 …76
- 学園戦隊ソルブラスト …191
- カルドセプト for PlayStation …185
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア …54
- キャプテン・ラヴ …174
- 空母戦記 …108
- クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～ …90・105
- クリックメディック …108
- ゲームソフトをつくろう …107・124
- 幻想水滸伝Ⅱ …46
- COLIN McRAE THE RALLY(コリン マクレー ザ・ラリー) …180

さ
- サーカディア …116
- サイコメトラーEIJI …183
- サイバー大戦略 ～出撃! はるか隊～ …109
- Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア) …186
- サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇 …123
- サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～ …106
- サガ フロンテイアⅡ …150
- G I ジョッキー …30
- CINEMA英会話シリーズVol.2 インターセプター …190
- 19時03分―上野発夜光列車― …189
- ジョジョの奇妙な冒険 …185
- 新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ …120
- スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S. …189
- スーパーヒーロー作戦 …115
- ストリートファイターZERO 3 …86・105
- スパイロ・ザ・ドラゴン …162
- 聖少女艦隊 バージンフリート …28
- Sonata(ソナタ) …176

た
- 玉繭物語 …121
- Dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of eden～ …184
- ダンスダンスレボリューション …165
- チェンジ!! 真・ゲッターロボ(仮) …190
- チョコボの不思議なダンジョン2 …88
- チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ …187
- 釣道～渓流・湖編～ …107
- つんつん組3～カンジ ベーダー～ …107
- テイルズ オブ ファンタジア …36・199
- テーマアクアリウム …105
- デジモンワールド …108
- DEVICEREIGN(デバイスレイン) …178
- デュークニューケム トータル メルトダウン …107
- 天下統一 …108・189
- To Heart …154
- 東京魔人學園 朧綺譚 …24
- トゥルーラブストーリー2 …74
- DRAGON MONEY(ドラゴンマネー) …187
- TRICKY SLIDERS …188

なは
- ナース物語 …170
- バスト ア ムーブ2～ダンス天国MIX～ …182
- Bass Rise(バスライズ) …189
- ぱずるまにあ …187
- バトル昆虫伝 …105
- Hello Kitty White Present …105
- 必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～ …187
- ファイナルファンタジーⅧ …10
- 封神領域エルツヴァーユ …66
- FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) …172
- BLOODY ROAR 2 BRINGER OF THE NEW AGE …84・108
- PEPSIMA(ペプシマン) …190
- ポケットダンジョン …102
- ポケットムームー …105・107
- ポップンミュージック …164
- ポポローグ …104・122

ま
- マール王国の人形姫 …62
- モンスターファーム2 …158
- もんすたあ☆レース …105

やら
- よしもと麻雀倶楽部DELUXE …187
- ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション …82
- ―立体忍者活劇―天誅 忍凱旋 …166
- リフレインラブ2 …78
- LUNATIC DAWN Ⅲ …105・118
- Racing Lagoon(レーシング ラグーン) …160

わ
- わくぷよダンジョン 決定盤 …189


## TABLE OF CONTENTS


**巻頭特集** 発売直前の『Ⅷ』、その世界とシステムを理解する完全ガイド!!
**ファイナルファンタジーⅧ** ―― 10

**電撃特報 DENGEKI SCOOP!**
- 東京魔人學園朧綺譚 ―― 24
- 聖少女艦隊 バージンフリート ―― 28
- G I ジョッキー ―― 30

**攻略Station 絶対役立つ攻略情報!!** ―― 35
テイルズ オブ ファンタジア／幻想水滸伝Ⅱ／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～／マール王国の人形姫／封神領域エルツヴァーユ／ARMORED CORE MASTER OF ARENA／トゥルーラブストーリー2／快刀乱麻 雅／リフレインラブ2／イズ インターナル・セクション／ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション／BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE／ストリートファイターZERO3／チョコボの不思議なダンジョン2／クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～

**電撃SoftStation 注目ソフトの最新情報!** 149
サガ フロンティアⅡ／To Heart／モンスターファーム2／Racing Lagoon(レーシング ラグーン)／スパイロ・ザ・ドラゴン／ダンスダンスレボリューション／ポップンミュージック／―立体忍者活劇―天誅 忍凱旋／宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル／ナース物語／FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)／キャプテン・ラヴ／Sonata／DEVICEREIGN(デバイスレイン)／コリン マクレー ザ・ラリーほか

- [連載]電撃PocketStation ―― 102
- DPSソフトレビュー ―― 106
- 電撃PSコロシアム ―― 110
- [読者イラスト]4色奴隷 ―― 112
- 電撃プレイクエスチョン ―― 115
- ウラワザデータベース ―― 126
- [まんが]ARMORED CORE MASTER OF ARENA はじめて物語 ―― 127
- [連載読み物]電撃コラムス ―― 131
- [読者ページ]PSの奴隷 ―― 135
- 読者アンケート ―― 146
- 読者プレゼント ―― 147
- [連載]DENGEKIナムコスクープ ―― 199
- [情報ページ]電撃NEWS STATION ―― 200
- 電撃ランキングステーション ―― 205
- 次号予告+広告インデックス ―― 207
- 新作ソフトスケジュール ―― 208


※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

# FINAL FANT



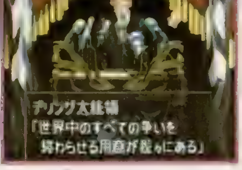
## WORLD MAP

物語は、スコールたちが所属するバラム・ガーデンがあるバラム公国からスタートする。西側に位置するのが軍事大国ガルバディアで、中央に位置する小さな国が、体験版の舞台にもなったドール公国だ。もちろん、ここに示したマップは世界のほんの一部にすぎず、これ以外にも様々な国が、ゲームに登場することになる。

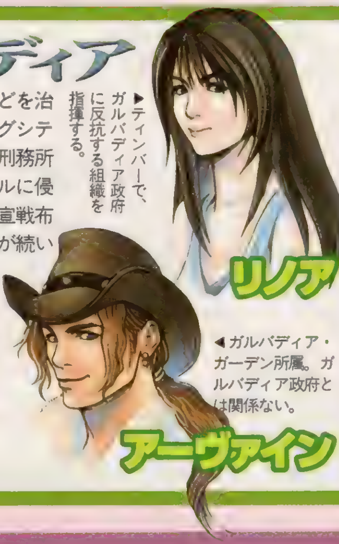
## Galbadia ガルバディア

バラムの西に位置する大陸のほとんどを治めている軍事大国。首都はデリングシティで、砂漠には脱出不可能といわれる刑務所もある。電波塔占拠のために隣国ドールに侵攻したり、魔女と手を組んで全世界に宣戦布告を行ったりと、不可解な行動が続いている。

魔女イデア




◀現在の大統領。しかし、実際には魔女イデアがその実権を握っている。



リノア

▶ティンバーで、ガルバディア政府に反抗する組織を指揮する。

アーヴァイン

◀ガルバディア・ガーデン所属。ガルバディア政府とは関係ない。

## Dollet ドール公国

海岸に面した小国家。リゾート地として人気が高く、各国の富豪の別荘が建ち並ぶ。ガルバディアに侵攻され、ガーデンへ救援を依頼する。

◀かなり古風な街並み。軍も存在するが実戦経験が少ないためかなり弱い。

 ©1999 スクウェア キャラクターデザイン／野村哲也

完全予習ガイド

# [FINAL FANT]ASY VIII

発売が間近に迫る『FFVIII』。最後の発売前情報となる今回は、世界とシステムに関する情報を総まとめ。もちろん新情報もたっぷりとお届けするぞ。

**FINAL FANTASY VIII**

| 2/11 RPG | ▶¥7,800(CD4枚組) ▶スクウェア |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)、PS(7ブロック) |

## 発売直前! 最終CHECK

### WORLD GUIDE……P12→P15

WORLD GUIDE……P12→P15

★ゲーム序盤の見どころは?
★各キャラの役どころは?
★実際にプレイしてわかったことは?

### SYSTEM GUIDE……P16→P21

★リノアやサイファーの特殊攻撃は?
★ジャンクションシステムを最新画面で解説
★『VIII』の新魔法は?
★『VIII』のショップはどうなるのか?

今回の総力特集のWORLD編では『VIII』の世界情勢や各キャラの役どころ、SYSTEM編では特殊攻撃やジャンクションなどの新システムのおさらいを中心にチェックしていく。すべて最新画面を交えながらの最新情報なので発売までに確実に理解しておこう。

## Trabia トラビア

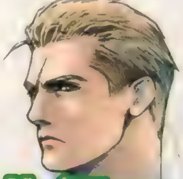
周囲を険しい山と、海に囲まれた、比較的のんびりした雰囲気の国。首都と周囲に点在する少数民族の村などで構成されており、それぞれの特徴に合わせた独特な文化が形成されている。

## Balamb バラム公国

かつては神聖ドール帝国の領土だったが、戦乱の時代に独立し、バラム公国となる。建国以来戦乱もなく、比較的平和な情勢が続いている。スコールたちが所属するバラム・ガーデンも存在する。

**シド学園長**
バラム・ガーデンの学園長にして、ガーデンの創始者。温厚な性格でガーデンの生徒たちからも慕われている。

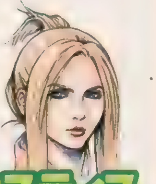
**スコール**
ガーデンの特殊部隊SeeD候補生。無口で無愛想だが兵士としての腕は抜群。



**サイファー**
バラム・ガーデンのSeeD候補生。スコールに激しいライバル心を持つ。

**セルフィ**
バラム・ガーデンに転校してきたSeeD候補生。

**ゼル**
SeeD候補生。何事も勢いで行動するタイプ。



**キスティス**
スコールとサイファーの担当教師。弱冠18歳。

# WORLD GUIDE
ワールドガイド

## 『VIII』の世界をひと足お先に体験

ガルバディア、バラム公国、ドール公国、そして各国に存在する中立組織ガーデン……。多くの国家が微妙なバランスの中で成り立っている『ファイナルファンタジーVIII』の世界。その世界のほんの一部を、ゲームに先駆けて紹介していこう。いずれは訪れることになる重要な場所ばかりなので、今のうちからしっかり予備知識を蓄えておきたい。また、実際のゲームでこの世界を体験した、プレイリポートも併せて紹介していくぞ。

バラム公国

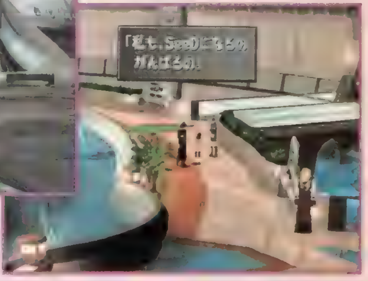
## Balamb Garden
# バラム・ガーデン

ガーデン創始者、シドが学園長を務める世界最大のガーデン。ガルバディアの宣戦布告を機に、魔女との対立を深めていくことになる。

### ●スコールたちの拠点となる、最重要施設

スコールたちの所属するガーデン。食堂や図書館などといった各種施設がそろっており、内部はかなり広い。学生寮にはスコールの自室（休息可能）もあり、作戦行動の拠点となる重要な場所となっている。あまりに広いため普通に移動するのは大変だが、ゲーム開始直後であれば1階の施設ならロビーの掲示板で行き先を指定するだけで移動可能だ。また、訓練施設には本物のモンスターが放されていて、実際の戦闘もできるぞ。

▲とにかく広い学園内には、様々な学生がいる。学園祭の季節ということもあり、どこかのんびりしている。



▼ガーデンの生徒にとって、SeeDになることは最大の目標。ゲームの序盤では、スコールたちがSeeD試験を受けるイベントが描かれている。

### ガーデン1Fマップ

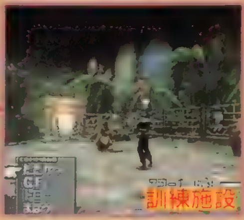
全編を通しての拠点となる場所だけに、マップのつながりはきっちり把握しておこう。なお、2階は教室、3階はシドのいる学園長室になっているが、3階へはゲームの序盤では移動できない。

駐車場

◀昼どきには、人気のパンを巡る激しい争奪戦が起こる。

◀スコールの自室では、休息が可能。セーブポイントもあり。

◀校庭へ抜ける道。現在は学園祭準備でかなり慌ただしい。




◀本物のモンスターがいる。この施設を抜けた先には……!?

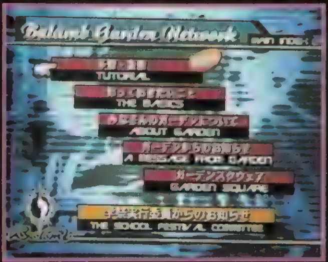
◀保健室にはカドワキ先生が常に待機している。

◀正門へ抜ける道。外へ出るにはここを通るしかない。

◀かなりの蔵書を誇る、ガーデンの図書館。利用者も多い。

### 2F教室ではネットワークを参照できる

2階の教室の机から、学園のネットワークへアクセスが可能。システムのチュートリアルや、生徒たちのメッセージなどを見ることができる。ゲームを始めたら、まずはこのネットワークをチェックすることが重要。またゲーム中にメッセージが増えていくので、こまめにチェックするといいぞ。

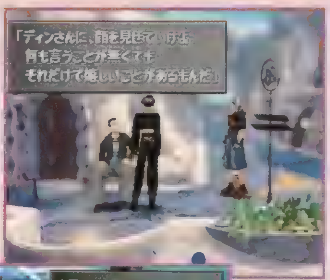



◀スコールの机を調べると、ネットワークを参照できるぞ。

Balamb Town

# バラム街

他国への窓口となる街。ゼルの故郷でもあり、彼の自宅もここにある。



## ●壮大な海に面した、美しい港町

バラムにある港町。ガーデンのミッションでは、ここの港から高速上陸艇に乗り込むことになる。バラム公国での唯一の街だけあって、ショップやホテルなど、ひと通りの施設がそろっているため序盤の買い物に便利。また、ここにはレンタカー屋や列車の駅もある。列車に乗れば海底トンネルを通ってティンバーに行ける。

▲港町だけあって名産は魚。バラムフィッシュは世界の珍味らしい。

▲ゼルの自宅もある。街の住人もゼルをよく知っている。

◀平和で美しい街並み。ホテルもどこか高級な雰囲気。

Dungeon of Flame

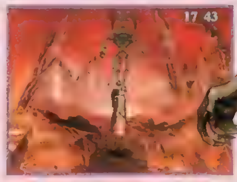
# 炎の洞くつ

炎を司るG.F.イフリートが棲む洞くつ。あまり広くはないが、危険なモンスターが多く棲息している。

## ●溶岩に覆われた灼熱の洞くつ

バラムガーデンの東にある洞くつ。ガーデンの試験として、教官付き添いのもと、挑戦することになる。最奥部にはG.F.のイフリートが待ちかまえており、これを倒すことが課題となっているぞ。

▶試験は制限時間もあるので注意。



**G.F.イフリート**

▶炎の洞くつの最奥部に潜むG.F.。攻撃的なアビリティを中心に覚えていく。召喚時の攻撃は、灼熱の炎で敵を焼き尽くす"地獄の火炎"。

Dollet

# ドール

平和で穏やかなリゾート地。争いとは無縁だったが、突然ガルバディアからの侵略を受け、ガーデンに対して救援を求めてくる。

ドール公国

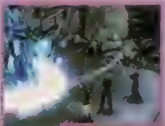
## ●古風な雰囲気の小国家

世界唯一の巨大電波塔を持つ小国家。ガルバディアの侵略に対してバラム・ガーデンへ救援を要請。これを受けてSeeDが派遣されることになるが、このときスコールらSeeD候補生も実地試験として同行することに。

▲序盤に訪れるときは（交戦中のため）店などに入れないが落ち着いた雰囲気の街らしい。

### SeeD認定ミッションが行われる!

試験も兼ねたドールでのミッションは体験版とほぼ同内容。しかし、完成版では細部がかなり異なっているぞ。



◀ミッション中、セルフィがパーティに加わる。

▶山頂の電波塔を確保するという内容は体験版と変わらない。

▶体験版より、細かいイベントが加わっている。

#### 体験版とはここが違う

**①タイムリミットが違う**

電波塔から浜辺まで帰還する際のタイムリミットが、15分から30分に。かなり楽になっているのだ。

**②パーティメンバーが違う**

体験版のリノアのかわりに、最初はサイファーが仲間に。電波塔以降はサイファーが抜け、セルフィが加わるぞ。

# FFVIII発売直前

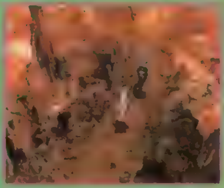
ゲームプレイ

# すべりこみチェック!!

ここでは、実際にゲームをプレイして、わかった操作感や全体的な印象を詳しく紹介。できたてアツアツの超最速プレイレポートだ。

## ◆コントローラ操作について

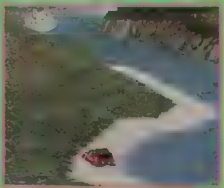
まずはコントローラの操作について。『VIII』での最大の特徴は、歩きとダッシュの操作が『VII』と逆になったこと。これは体験版でもそうだったのでもう知っている人も多いと思うけど、✚キー（またはアナログスティック）単体で「ダッシュ」、ⓧを押しながらで「歩く」ようになったのだ。基本的に常にダッシュ移動しているゲームなので、これは嬉しい変更点。ただ、つい癖でⓧに指をかけてしまいがち。これまでのシリーズをやり込んできた人は、慣れるのが大変かも。なお、△でメニュー画面の呼び出し、WM（ワールドマップ）移動中にセレクトを押すとマップ表示など、それ以外の基本的操作は『VII』とはほ同じだ。そうそう、ソフトリセットも前作と同じコマンド（L1+L2+R1+R2+㊦+ⓢ）でOKだったぞ。



▶ダッシュしようとして、ついⓧを押してしまう。『VII』に慣れしている人はかえって大変？

## ◆バードビューの表現が変わった!?

WMに出るまでが長かった前作とは違い、『VIII』ではゲームの序盤で、すぐにWMに出ることができる。そのフィールド画面だが、前作同様R2でバードビュー（上空から見下ろした視点）にすることが可能だ。前作では、バードビューにすると画面の上方向が北になるように視点が固定されていたが、今回はスコールの向いている方向が画面上になるように自動的に視点が移動していく。臨場感は高まったが、方向音痴の人にはけっこう厳しいかもしれない。実際にプレイしてみて、自分が向かっている方向を見失うことがたまにあった。ただ、バードビューではかなり広い範囲を見渡せるので、慣れてしまえば問題はない。ちなみに、レンタカーなどの乗り物での移動はバードビューが使えないようだ。



▶レンタカーの操作は、前作の飛空艇のような、特定のボタンで前進するタイプになっている。

## ◆バトルシーンについて

お次は戦闘シーン。これまでに何度も説明してきたが、G.F.をジャンクションし忘れると戦闘では「たたかう」コマンドしか使えない。フィールドに出た瞬間からエンカウントの可能性があるので、忘れないようにしたい。ジャンクションに関することはチュートリアルで詳しい解説を読むことができるので、ひと通り目を通しておいたほうがいいだろう。実際に動いている戦闘シーンは、すでに体験版で経験済みとはいえ、他のゲームとは比べモノにならないくらいの迫力だった。これぱっかりは誌面では伝わらないので、実際に体験してもらうしかない。モンスターごとの攻撃モーションも非常に凝っているので、ザコ相手だからといって簡単に倒してしまうのはもったいないくらいだったぞ。

▶今回はモンスターごとにやられパターンが異なっている。攻撃モーションにも注目。

ガルバディア

# デリングシティ

美しい石作りの建築物が建ち並ぶ、ガルバディアの首都。近代的な軍事国家だが、ここで生活する人たちは昔ながらの様式を好む。そのため、街中にも軍事施設はほとんど見られない。

## ●魔女が支配するガルバディアの首都

軍事大国の首都とは思えないほど古風な街並みのデリングシティ。道路や建物もキレイに舗装され、かなりの広さを誇る。ガルバディアは鉄道網が非常に発達しているため、ここにも列車で行くようだ。

▲大統領が全世界に向けて発した演説によって、街では魔女とガルバディアのウワサで持ち切りになっている。
◀街では何やら、特別な行事が催されるらしい。はたして、ここではどんなイベントが待っているのだろうか？

## 魔女とガルバディアの関係

ガルバディア大統領の裏で実権を握っているのが魔女。魔女は古代から何らかの理由で選ばれる継承者に力だけを引き継いできた謎の存在。世界への宣戦布告も魔女の意志が動いている。

▶現在、力を継承しているのが魔女イデア。
▲長い間伝説の存在だった魔女が姿を現す。

**魔女イデア**

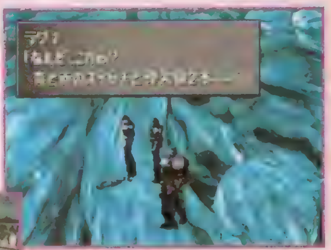
巨大な力を持っている魔女。全世界に対して宣戦布告を行ったガルバディア大統領の傍らに姿をさらす。スコールたちとの運命的な戦いが予感される。

## ラグナに会えるのもこの街？

まだまだ謎の多いもう一人の主人公ラグナ。彼の素性は不明だが、ガルバディアの兵士であることは確実。もしかしたら、ここで会えるのかもしれないぞ。

**ラグナ・レヴァール**

▲ジャーナリストを夢見る兵士。なぜかスコールの夢の中に登場。



▲ガルバディア兵士の制服を着たラグナ。仲間であるキロス、ウォードの2人もやはりガルバディア兵のようだ。
◀ジャーナリストとしての夢を語るラグナ。この場所もやはりガルバディアだろうか。スコールとの関係も気になるところだ。

Galbadia Garden

# ガルバディア・ガーデン

ガルバディア国に位置するガーデンの1つ。中立組織でありながら、ガルバディア政府の影響が強く、私立というよりも国営に近い。規律が厳しく、授業や訓練の内容もかなりハード。ほかのガーデンとの交流もほとんどないようだ。

## ●ガルバディア政府の影響下にあるガーデン

ガルバディア政府の影響をかなり強く受けたガーデン。パーティメンバーのアーヴァイン・キニアスが所属するのもこのガーデンだ。自由な校風で、生徒たちの個性を尊重するバラム・ガーデンとは大きく違い、規律が大変厳しく、規則を破った者には厳しい罰が与えられるという。また、生徒たちのエリート意識が非常に強い。それでもやはり、カードゲームは生徒たちの間では盛んに行われているようだ。

▲施設の様式や制服などはバラム・ガーデンとほとんど同じ。しかし、厳しい規律のもと英才教育が行われている。

▶規律の厳しいガルバディア・ガーデンでも、カードゲームは流行している。このへんは他のガーデンと変わらない。

## ガルバディア・ガーデンの動向は？

ガルバディアが発した全世界への宣戦布告に対して、政府の影響が強いガルバディア・ガーデンははたしてどう動くのだろうか。ガルバディア・ガーデンのアーヴァインがスコールたちと協力することになるので、敵に回ることはないと思うが…。

▲何らかのミッションで、アーヴァインはスコールたちと協力することになる。

**アーヴァイン・キニアス**

▲ガルバディア・ガーデンに所属するスナイパー。派手好きで女好きだが、射撃の腕は確か。

Timber
# ティンバー

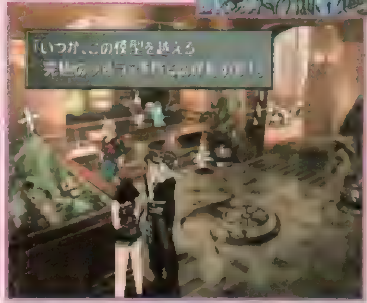
周囲をゲージで囲まれた小さな街。かつては1つの独立国だったが、ガルバディアに占領されてしまう。

▲ガルバディアに占領されているため、数多くのレジスタンスがいるらしい。

## ●巨大な放送局のある小さな街

一見古びた感じのこじんまりした街。貴重な資源であるアルカイックガスが豊富に取れることがガルバディアの侵略を招いてしまい、現在はガルバディア領となっている。市民たちの間では、独立を目指すレジスタンス組織に所属している者も多いが、そのほとんどが名前だけで、活動はしていない。

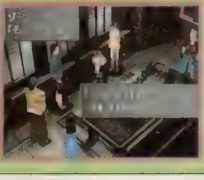
▲ティンバーにはペットショップもある。『VIII』ならではのお店だ。


◀ティンバーのホテルには、鉄道マニア(?)が作ったジオラマが置かれている。

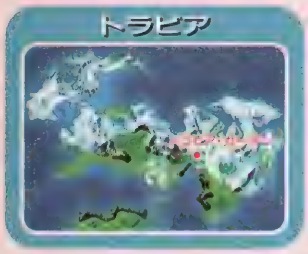
## リノアの活動拠点もココ?

リノアがリーダーを務めている「森のフクロウ」も、反ガルバディア政府を掲げるレジスタンス組織の1つ。となると、やはりリノアたちの活動拠点もティンバーということになるようだ。行き当たりバッタリのいい加減な行動が多いとはいえ、それなりに活動しているぶん、名前ばかりで活動していない他の組織よりはいくらかマシ?

◀森のフクロウのメンバー。かなり頼りない奴らばかり。


▶みんなで雑談。ではなく、これでも一応作戦会議。

リノア・ハーティリー
▲反政府組織、森のフクロウのリーダー。自由奔放で、喜怒哀楽の激しい性格。




Trabia
# トラビア

国の大部分が雪に覆われたトラビアに位置するガーデン。トラビア国の兵士もすべてガーデンで教育される。

## ●北に位置するアットホームなガーデン

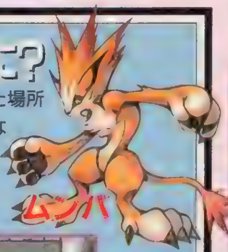
トラビアでは国民すべてが軍事訓練を受ける義務があり、その訓練もトラビア・ガーデンで行われている。比較的穏やかな校風で、他国に生徒を売り込むこともほとんどしない、穏やかでアットホームなガーデンだ。セルフィが転校前に通っていたガーデンがここだ。

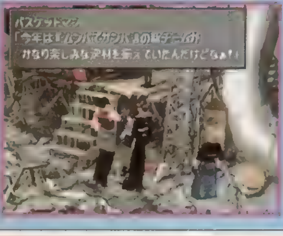
▶トラビアはセルフィのいたガーデン。彼女の旧友とも会える。

▲ガーデンなのだが、どうにも雰囲気が違う。ここで本当に訓練できる?

## ムンバはどこに?

ここまでに紹介した場所の、どことも関係がないキャラが、チョコボとムンバ。この2匹はどこに……?





◀一応、トラビアでムンバの名前(!?)だけは聞けるようだが……。これはあんまり関係なさそうだ。

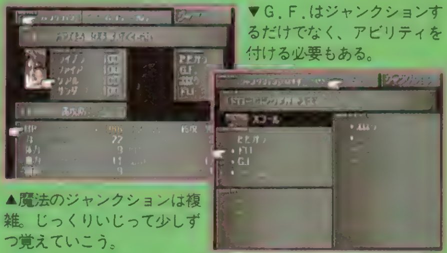
### ◆ダンジョンについて

最初に挑むことになるダンジョンは記事にある通り、炎の洞くつなのだが、それ以前にバラム・ガーデン自体がダンジョンのようだった。とにかく広くて迷う!! すれ違う生徒たちの数も多く、ただ歩き回って話を聞くだけでもひと苦労。いきなり外に出ないで、まずはガーデン内部を把握することが先決かもしれない。初めてのプレイのときは、うっかり訓練施設に迷い込んでしまって、かなりさまようことになった。スコール1人で訓練施設に入り込むのはかなり危険。敵によってはこれが本当に訓練用かと泣きたくなることもあった。それに比べれば、炎の洞くつは構造も簡単で、まったく迷うことはなかった。これは最初のダンジョンということで楽になっているのだろうと思うのだが…。

▶ガーデンの内部はしっかり歩き回ったほうがいいぞ。ゲーム開始時は掲示板を活用しよう。

### ◆ジャンクションシステムについて

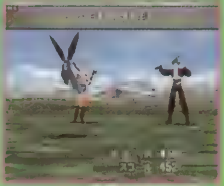
新システムであるジャンクションシステム。システムそのものの解説については、P.18を参照してもらうとして、実際に触ってみた感想としては、やはり予備知識がないと何をしていいのかサッパリわからないだろうということ。本誌の記事だけでなく、ゲーム内のチュートリアルもしっかり読んだほうがいい。G.F.ジャンクションによる効果、アビリティの変更方法は確実に把握しておこう。魔法のジャンクションについては「さいきょう」コマンドで自動的に最適な魔法をジャンクションしてくれる機能が備わっている。最初はコレで十分だろう。


▼G.F.はジャンクションするだけでなく、アビリティを付ける必要もある。

▲魔法のジャンクションは複雑。じっくりいじって少しずつ覚えていこう。

### ◆ドローとかお金について

さて、その他の細かいシステムだが、まずは新魔法システムであるドローについて。ジャンクションと関係してくるのだが、普通に魔法として使うだけならとても単純。魔法が種類ごとにアイテム制になったと考えればわかりやすく、その入手方法が敵から魔法を抽出する「ドロー」コマンドというワケだ。ストックしておけるのは1つの種類につき100個までで、1体の敵から無限にドローできるのだ。次にお金に関してだが、今回は敵を倒しても入手できない。『VIII』では、傭兵であるスコールたちに、ガーデンから給料という形でお金が振り込まれるのだ。この給料は、SeeDレベルというランクに応じて支給される。SeeDレベルは、任務の遂行の仕方や時間などプレイヤーの行動しだいで変わるぞ。


▶ザコ敵を相手にひたすらドロー。最初のうちから魔法のストックを行っておくと楽だ。

### ◆総まとめ

全体的なバランスがよく整っており、とくにレベルアップの作業をしなくてもサクサク進めるようになっている。そのぶん、ジャンクションシステムがかなり深いので、凝り始めたら泥沼的にハマってしまう。カード収集も楽しいので、プレイヤーによっていろんな楽しみ方ができると思う。人によっては戦闘シーンが長く感じられるかもしれないが、すぐに慣れることができるレベルだ。

# SYSTEM システムガイド GUIDE

## 最新画面でわかるシステムのすべて

これまでのシリーズにはなかった、まったく新しい独特なシステムが満載の『ＦＦⅧ』。ある意味これまでのシリーズの常識が通用しない部分があるので、こうした新システムを理解することはプレイする上で絶対に必要となってくる。そこで、特殊攻撃、ジャンクション、そしてG.F.など、『Ⅷ』の新システムを完全解析。到着したての最新画面写真をたっぷりと交えながら、１つ１つをじっくり丁寧に解説していくぞ。



# 特殊攻撃

キャラクターがピンチに陥ると発動する特殊攻撃。ここでは、初公開となるリノアとサイファーの特殊攻撃を含めた、全キャラクターの特殊攻撃を紹介していくぞ。また、発動条件などに関しても併せて検証していくぞ。

## 一発逆転の可能性を秘めた固有技

特殊攻撃とは、戦闘中にピンチに陥ることで発動する、キャラクターごとの固有技のことだ。前作の『ＦＦⅦ』でいう、リミット技のようなものだと考えるとわかりやすいだろう。戦闘中に特殊攻撃が使用可能になると、「たたかう」コマンドの右側に三角のマークが表示される。ここで「たたかう」にカーソルを合わせて✚キーの右を押しながら◎ボタン押すと、それぞれのキャラクターに対応した特殊攻撃が使用できるようになるのだ。その後、特殊攻撃によってはちょっとした操作（コマンド入力やボタン連打など）が必要になってくる場合もある。これに関しては、それぞれの特殊攻撃の紹介で解説しているので、そちらを参照しよう。

▲うまく発動してくれれば、まさに一発逆転の可能性を秘めている。すばやい入力がカギだ。

## 特殊攻撃の発動条件は？

特殊攻撃は確率により発動し、ピンチになればなるほどその確率が高まっていくようだ。もっと詳しい法則があるかもしれないが、現在のところ不明だ。なお、発動可能（「たたかう」コマンドの右にマークが出現）になっても、一度別のコマンドを選ぶと次のターンでは使用できなくなる場合もある。使用可能になったら、惜しまないで使っていこう。

▲「たたかう」の右にある三角のマークに注目。これが出現すれば特殊攻撃が使用可能になるのだ。

◀コマンドの一番上に、各キャラ固有の特殊攻撃が表示される。これをさらに選択すれば、技が発動するのだ。

## オーラの魔法で発動頻度アップ

確率で発動するとはいえ、その確率自体を操作することは可能。もちろんわざとピンチに陥るというのも１つの手だが、魔法を使って簡単に確率を上げることもできるのだ。その魔法の名前はオーラ。当然「Ⅷ」で初登場となる魔法だ。いざというときのため、ドローできる敵をみかけたら大量にストックしておきたい。

◀オーラは魔法なので、やはりドローで、入手することになりそう。ドローできる敵を見かけたらチェック！

▶精神力を高め、限界以上の力を引き出す。これにより特殊攻撃の出現頻度が飛躍的に上昇するのだ。

## 最終確認 連続剣の画面表示が変わった!!

ここでは、今までに紹介してきた５人のキャラの特殊攻撃を、最新画面でおさらい。中でもスコールの連続剣は、画面表示が変わったので要チェック。トリガー入力タイミング用のバーが大きくなり、タイミングを合わせやすくなったのだ。フィニッシュブローも出しやすいぞ。

◀バーが右から伸びてくるので、Ａの部分にきたところでトリガー入力だ。

## ガンブレードを使った連続斬り!!

### 特殊攻撃：連続剣

スコール・レオンハート

ガンブレードを使った怒濤の連続攻撃。攻撃中、下のゲージに合わせて引き金を引く（R1を押す）と、与えるダメージが倍増していくのだ。

▲トリガー入力は、手動でやるのが基本だが、ステータス画面でオート設定にすることも可能。これなら、はずれることはない。

▼攻撃の最後には、ランダムでトドメのフィニッシュブローが炸裂。このフィニッシュブローは、条件を満たせば増えていくぞ。

## ランダムで魔法を発動!!

### 特殊攻撃：スロット

セルフィ・ティルミット

使用するとランダムで魔法と回数が表示される。そこで「はなつ」を選ぶと、その魔法を発動できる。気に入った魔法が出るまで何度でもやり直せる。

◀スロットで表示される魔法は、持っていなくても発動できる。また、スロット専用の魔法もあるとか……？

### パートナーのアンジェロと息の合った連携攻撃!!

## 特殊攻撃：コンバイン

**リノア・ハーティリー**

リノアが使う特殊攻撃は、大切なペットであり、パートナーでもあるアンジェロ（しっぽがまったくない珍しい種類の犬）を呼び出しての連携攻撃だ。特殊攻撃が発動すると、アンジェロが駆けつけて、体を張ってリノアの危機を救ってくれる。このとき繰り出す技は、アンジェロが覚えている技の中から、状況に応じて選択されることになる。ちなみに、アンジェロが使う技はある条件によって増えていくらしいが詳細は不明。なお、アンジェロという名前は、自由に変更することができるようになっているぞ。

◀▲▼アンジェロの使う技の1つである、アンジェロキャノン。敵全体を攻撃する、強力な技だ。

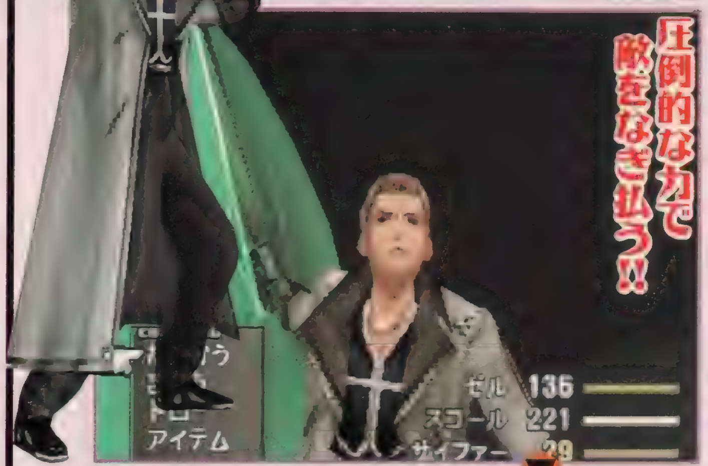
**CHECK　アンジェロとは？**

とても甘えん坊で人なつっこい、しっぽがまったくない犬種。リノアのことが大好きで、片時もリノアの側を離れようとしない。彼女のしていることは何でも一緒にしたがる。甘いものが大好きなメス。2歳。

### 剣から気合を放出し、ザコを一掃!!

## 特殊攻撃：始末剣

**サイファー・アルマシー**




ドールのミッションでパーティに加わるサイファーも、ちゃんと特殊攻撃を持っている。使用可能になると「始末剣」というコマンドが表示されるので、これを選ぶ。すると技のリストが表示される。ドールのミッションで選べるのは「雑魚散らし」という技のみで、ガンブレードから気合を放出し、文字通りザコを一撃で始末してくれるぞ。ただ、サイファー自身が強く、あまりピンチにならないので、見るのは難しいかも？

▲敵全体を攻撃する。ドールに出てくるザコ敵なら、まず倒せないものはいない!?

**CHECK　通常攻撃時は？**

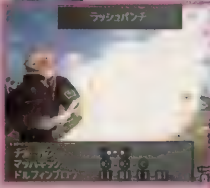
スコールと同様、ガンブレードで戦闘を行うサイファーもトリガー(R1)を押すことでクリティカルが出るようになっている。スコールと剣を振るアクションが異なるため、タイミングが難しいが、ぜひ試してみたい。

### 肉体を使った華麗なる技の応酬!!

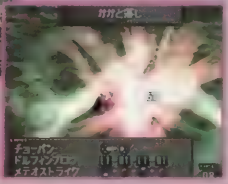
## 特殊攻撃：デュエル

**ゼル・ディン**

発動するとコマンド表が表示されるので、制限時間内に使いたい技のコマンドを入力。その技が成功すると、次のコマンド表一覧が表示され……と、連続で技を繰り出していく。




▼2回目以降に表示されるコマンド一覧は、前にどの技を入力したかで内容が違ってくるのだ。いろんな組み合わせを試そう。




▲入力していった技の組み合わせによっては、トドメのフィニッシュブローが炸裂。フィニッシュブローは、ある条件により増えていく。

### 敵の使う技で攻撃!!

## 特殊攻撃：青魔法

**キスティス・トゥリープ**

敵の技を使用する、シリーズではおなじみの攻撃。発動さえすれば、覚えている青魔法の中から好きな技を選べる。青魔法はアイテム入手によって覚えていく。

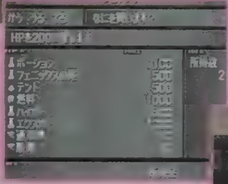
◀特別なアイテムを使うと、キスティスは青魔法を覚えていく。なお、今回青魔法を使えるのは、キスティスだけ。

### 得意の早業で集中射撃!!

## 特殊攻撃：ショット

**アーヴァイン・キニアス**

制限時間内にR1ボタンを連打することで銃を連射。押した回数だけ弾を打ち込むことができる。ただし、弾がなくなると終了。



▲使用することで弾数は減ってしまうが、お店で補充することが可能。弾によっては、一撃必殺の威力をもつものもあるとか。

▼選んだ弾の種類によっては様々な追加効果を与えられる場合もあるぞ。敵によって属性なども考えて、使用するとよさそうだ。

# ジャンクションシステム

マテリア、ジョブ、アビリティなど、シリーズが生み出した数数のシステムが、究極の形で結実した最強のシステム、それがこの、ジャンクションだ。ここでは、その新システムを徹底解剖!!

## キャラを自由にカスタマイズ!!

自由自在にキャラクターをカスタマイズできるジャンクションシステム。このジャンクションシステムの基本となるのが、G.F.のジャンクション。つまり、G.F.自身をキャラに装備させることだ。G.F.をジャンクションして戦闘をすることで、G.F.自身もレベルアップ。同時に、さまざまなアビリティを覚えていく。G.F.を装備しなければ、戦闘でキャラができることは、基本的に武器攻撃のみ。それ以外のコマンドはすべてジャンクションしているG.F.のアビリティをセットすることで使用できるようになる。その詳しい流れについては右を参照しよう。なお、覚えられるアビリティはG.F.ごとに異なり、多くの種類が存在する。それを大きく分けたのが下の6つの種類だ。

▲G.F.をジャンクションして戦闘をすれば、キャラと同時にG.F.も成長していく。

| アビリティの種類 | 解　説 |
|---|---|
| コマンドアビリティ | バトル中にコマンドとなるアビリティ。ジャンクションしているキャラのコマンドにセットできる。 |
| キャラクターアビリティ | ジャンクションしているキャラに様々な特殊能力をつけるアビリティ。キャラに装備することで効果を発揮。 |
| パーティアビリティ | パーティ全体に特殊な能力をつけるアビリティ。パーティ内の誰か1人が装備すれば使用できる。 |
| G.F.アビリティ | G.F.自身の能力をアップさせてくれるアビリティ。G.F.が覚えるだけで効果を発揮する。 |
| メニューアビリティ | システムメニューで使うアビリティ。G.F.が覚えると、メニュー画面で使用できるようになる。 |
| ジャンクションアビリティ | キャラに魔法をジャンクションし、様々な特性をつけるアビリティ。詳しくは下を参照。 |

## G.F.とアビリティの関係を理解しよう

キャラクターを強化、カスタマイズするジャンクションシステムと、切っても切れない間柄にあるのがG.F.だ。今回の『FFⅧ』では、このG.F.をうまく使いこなしていくことが重要となる。ここでは、そのG.F.の入手からアビリティのセットまで、基本として押さえておきたい流れを、最新画面を使って順を追って詳しく紹介していこう。

### 1 G.F.を入手する

まずはG.F.を入手することが先決だ。G.F.を入手するには、基本的にG.F.自身と戦って勝つ必要がある。G.F.を入手すると、自由に名前を付けられるので、好きな名前を付け(後で変更も可能)て、大事に育てていくようにしよう。

◀G.F.イフリートとの闘い。勝てばG.F.に認めてもらえる。

### 2 G.F.をジャンクションする

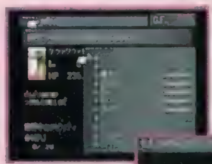
入手したG.F.をキャラにジャンクションする。この状態で戦闘を行うと、G.F.にも経験値が入りレベルアップする。1人のキャラに複数のG.F.をつけることも可能だ。

◀とにかくジャンクションしなければ始まらない。キャラだけの力では何もできないのだ

▶ジャンクションして戦いさえすれば、G.F.もレベルアップしていくぞ。

### 3 G.F.にアビリティを覚えさせる

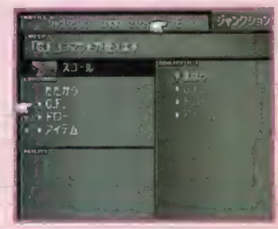
G.F.をジャンクションして戦闘をすると、経験値のほかにAPと呼ばれるポイントを得られる。このAPをためることで、G.F.はさまざまなアビリティを覚えられるのだ。


◀次に覚えたいアビリティの指定も可能。覚えられるアビリティはある条件で増加。

▶戦闘でAPを稼ぎ、アビリティを覚えていく。覚えたアビリティはすぐに使用可能。

### 4 アビリティをセットする

そしてG.F.が覚えたアビリティを、キャラにセットすることでカスタマイズしていく。G.F.の成長は直接キャラの強化につながるのだ。ちなみに、「まほう」、「G.F.」、「アイテム」、「ドロー」の基本アビリティは、どのG.F.も最初から覚えている。



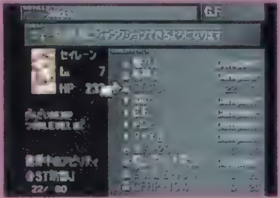
◀コマンドアビリティは3つまでセットできる。

## ジャンクションアビリティでキャラをカスタマイズする

G.F.がジャンクションアビリティを覚えることで、キャラクターの能力に対して"魔法"を装備させることも可能。これが魔法のジャンクションだ。G.F.のジャンクションとは別物なので混乱してしまいがちだが、どちらも重要なシステム。ここでは、その魔法のジャンクションについて紹介する。

### ジャンクションアビリティを覚える

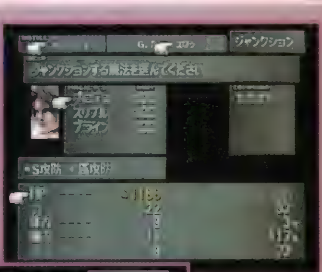
ジャンクションアビリティ(以下、JA)とは、特定の能力値に"魔法"をくっつけること。例えばG.F.が「カジャンクション」を覚えている場合、能力値の"力"に手持ちの魔法をつけることで攻撃力を高めることができるのだ。JAで自由にキャラを強化できるのだ。

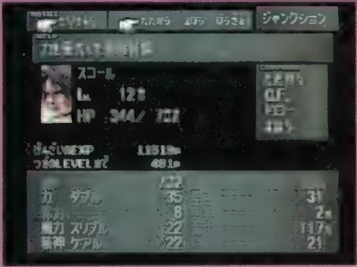


▲キャラを強化したければ、G.F.に積極的にJAを覚えさせよう。

### 魔法でキャラをカスタマイズする

JAは、魔法をくっつけることで効果を発揮するが、同じ魔法をくっつけてもJAの種類によって、その効果も変わってくる。例えば「属性攻撃ジャンクション」にサンダーをつけると攻撃に雷属性がつくが、「属性防御ジャンクション」にサンダーをつけた場合、雷系攻撃のダメージが軽減されるのだ。また、能力値系のJA(「HPジャンクション」など)は、魔法をつけることでおおむね能力値アップの効果がある。ちなみに、所持している魔法の数によりアップ率が変化する。多く持っていたほうがアップ率も高いのだ。この場合、戦闘中にジャンクション中の魔法を使うと効果も下がる。



▲これは、HP、体力、魔力のJAを持っている。HPにはサポート系魔法をつけると効果大。
◀最強コマンドで簡単装備も。攻撃重視、魔法重視、防御重視の3タイプの最強装備が選べる。

発売直前総力特集

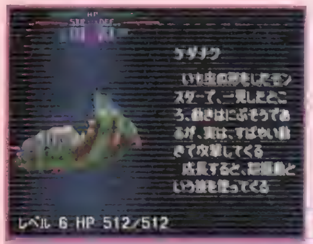
FINAL FANTASY VIII

# 魔　法

前作から大幅に変わった魔法システム。その中枢となるドローシステムを中心に解説。さらに、「Ⅷ」で登場する数多くの魔法から、代表的なものの一覧を詳細な解説つきで公開。シリーズ初登場の魔法もあるので要チェックだぞ！

## 魔法を抽出するドローシステム

「Ⅷ」での魔法は、ＭＰがなくなり、魔法の種類ごとに持っている数だけ使用できる消費制となった。そしてその所持数を増やすための基本的な方法がドローだ。ドローは戦闘中「ドロー」コマンドを使うか、特定のドローポイントを発見することで行える。戦闘中にドローした魔法は、その場で使うかストックするかを選べ、ストックすれば「まほう」コマンドで使用できるようになるのだ。なお、魔法には、新魔法や効果が変わった魔法も多く登場。下の２つはその代表的な例だ。




### ライブラの表示が便利に

ライブラを使ったとき、モンスターのデータが詳しく表示されるようになった。１体１体の丁寧な解説も付いた。

### ダブルで2回魔法

ダブルの魔法を使えば２回連続で魔法を使用できる。当然、２つぶんの魔法を消費することになる。

### 攻撃系魔法

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | ファイア | 敵の周りの気温を瞬時に上昇させて自然発火させ、火あぶりにする |
| | ファイラ | ファイアの上位魔法。炎の渦を発生させ、敵を飲み込み焼き尽くす |
| | ファイガ | ファイラの上位魔法。敵の体内に熱エネルギーを集中させ、それを爆発させる |
| [illegible] | ブリザド | 敵の頭上の気温を急激に落とし、空気の水分を氷結させた塊を頭上に落とす |
| | ブリザラ | ブリザドの上位魔法。鋭い氷柱を地中から突き出し、敵を串刺しにする |
| | ブリザガ | ブリザラの上位魔法。敵を一瞬にして細胞まで凍らせ、粉々に砕く |
| [illegible] | サンダー | 敵の周りの静電気を増幅させて感電させる |
| | サンダラ | サンダーの上位魔法。空気中の静電気を集め、敵を直撃する |
| | サンダガ | サンダラの上位魔法。天空から凄まじい威力の雷光を落とす。あまりの威力に爆発も誘発 |
| [illegible] | ウォータ | 敵を巨大な水球で包み込み窒息させ、逆さまに地面に叩きつけとどめを刺す |
| [illegible] | エアロ | 大気の流れを変化させてカマイタチを起こし、敵を切り刻む |
| [illegible] | クエイク | 大地のエネルギーを操り、敵の足下のみに地震を起こす。浮いている敵には効果なし |
| [illegible] | バイオ | 敵の体内に毒素を注入し、一瞬にしてかなりの体力を奪う。しかも一度毒を受けてしまうと、解毒するまで体力を奪われ続ける |
| [illegible] | ホーリー | 精神エネルギーを集中させて生みだした「聖なる光」で敵を包み込み、邪悪なる者たちの魂を浄化してしまう。アンデッド系モンスターに効果大 |
| [illegible] | グラビデ | 敵周辺の空間の重力を操る。急激に圧力を変え押しつぶし、敵の体力の４分の１を奪う |
| | ドレイン | 敵の体力を吸い取り自分のものにする。アンデッド系の敵には逆に体力を奪われる |

### 回復系魔法

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | ケアル | 聖なる光によって体力を回復する |
| | ケアルラ | ケアルの上位魔法。ケアルの数倍の効果がある |
| | ケアルガ | ケアルラの上位魔法。体力を完全回復することができる |
| [illegible] | レイズ | 戦闘不能になった味方に聖なる力を送り、目覚めさせる |

### 補助系魔法

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | オーラ | 精神力を高め、肉体に限界以上の力を出させる。特殊攻撃の発動率がアップ |
| | ダブル | 続けざまに同じ魔法を２回連続で唱えることができる |
| | ゾンビ | ターゲットの命を奪ったあと邪悪な魂を送り込み、アンデッド状態にする。回復魔法でダメージを与えられるようになる |
| | ライブラ | 精神統一で眼力を高め、敵をサーチ。弱点や特徴を見抜く |

## 魔法の入手方法は２種類

戦闘中のドローとは、概念としては「敵を構成する魔法を抽出する」ということだが、実際には「その敵が持っている魔法を奪う」と考えるとわかりやすい。様々な敵に対処するためには、できるだけ多くの種類の魔法をストックしておく必要があるのだ。ストックした魔法はジャンクションして、能力値アップに使用することもできるので、非常に重要になってくるぞ。ここでは、２つのドローの方法を詳しく紹介しよう。

### ❶ 基本はドローで入手

コマンドアビリティの「ドロー」をセットし、戦闘中に使用。その敵から抽出できる魔法をストック。回復魔法は多めにストックしておこう。

◀一回のドローで、一種類の魔法を複数ドローできる。

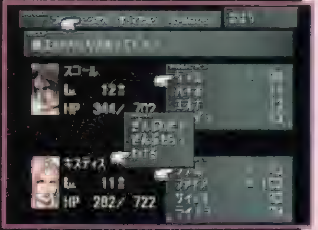
### ❷ ドローポイントで入手

街やダンジョンにあるドローポイントで入手。ドローできる魔法は場所によって異なる。一度ドローしてもしばらくすると復活することも。

◀ドローポイントは街やダンジョンなどに多く存在する。

### ドローした魔法は交換できる

魔法のストックは基本的にキャラクター別。例えばスコールの持っている魔法を、ゼルが使ったりジャンクションしたりすることはできないのだ。これまで、キャラクターごとにストックしておく必要があると紹介してきたが、実はメニューの「こうかん」コマンドを使うことで、ほかの１キャラにあげたり、もらったりすることが可能になっているのだ。１人が大量にドローしておき、あとで分配するといったことも可能だぞ。

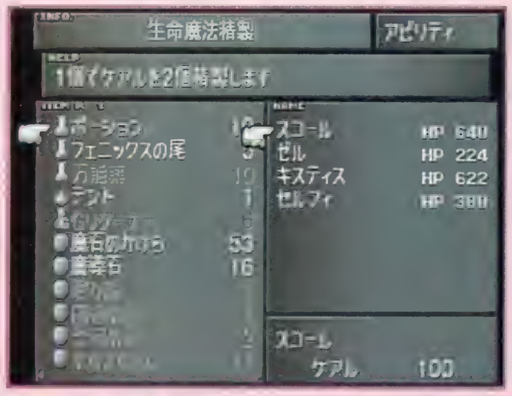


▲ほかのキャラがストックしている魔法を、まるごともらうことも可能。偏らないように分けておこう。

## 魔法精製アビリティとは？

Ｇ.Ｆ.がメニューアビリティの「〇〇魔法精製」を覚えると、アイテムから魔法を作ることが可能になる。威力の弱い魔法を束にして強い魔法にするアビリティもあるので、これらをうまく使えば効率よく魔法を増やすことができる。各Ｇ.Ｆ.が覚える主な魔法精製アビリティは右の通りだ。

| Ｇ.Ｆ.名 | 精製アビリティ |
|---|---|
| イフリート | 炎魔法精製 |
| シヴァ | 冷気魔法精製 |
| リヴァイアサン | サポート魔法精製 |
| ケツァルクァトル | 雷魔法精製 |
| セイレーン | 生命魔法精製 |
| バハムート | 禁断魔法精製 |
| ケルベロス | 時空魔法精製 |




◀精製用アイテムで作れる魔法は、どの魔法精製アビリティを使うかで異なる。

### アイテムから魔法を創り出す！

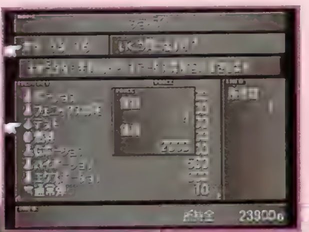
# ショップ

基本的にG.F.や魔法の装備（ジャンクション）で能力値を上げる『VIII』では、武器、防具を交換するという概念はない。そのため、ショップも多少様変わりした。ここでは、そんな『VIII』におけるショップの役割について紹介していこう。

## 道具の購入と武器のレベルアップ

今回の『VIII』では、キャラによって武器が固定になり、防具の概念もなくなった。そのためショップで行えることといえば各種アイテムの購入と売却がメインになっている。武器屋、防具屋といった区別はなく、お店は〝ショップ〟として統一されているのだ。しかし、購入する代わりに武器を改造できる〝ジャンク屋〟やG.F.用アイテムを扱う〝ペットショップ〟など『VIII』ならではのお店も登場（混在するものもある）。ここでは、『VIII』の世界観とも深い関わりがある、ペットショップとジャンク屋について詳しく紹介。必ずお世話になる施設なので、その役割を理解しておこう。

▲これはバラム街の通常ショップ。主にキャラ用アイテムを扱っている。



▲ショップ画面。もちろんまとめ買いもOK。「G〇〇」とあるのは、G.F.用のアイテムという意味だ。

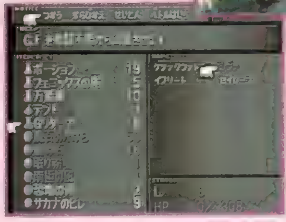
◀アイテムの売買と武器の改造（ジャンク屋）が同時に行える場合も。ジャンク屋については右を参照しよう。

### 大事なパートナー、G.F.用ショップ

## ペットショップ

基本的に通常のショップと変わらないが、主にG.F.用のアイテムを取り扱っているショップ。G.F.のHPを回復させるGポーションなどをここで補充することができる。G.F.用だけでなく、キャラクター用の回復アイテムや、攻撃用のアイテムなどを売っている場合もある。

▲ティンバーにあるペットショップ。G.F.用のアイテムは貴重なので見かけたら買っておこう。



◀G.F.の回復や蘇生は、アイテムを使うしかない。G.F.用アイテムは多めに用意しておくと便利。

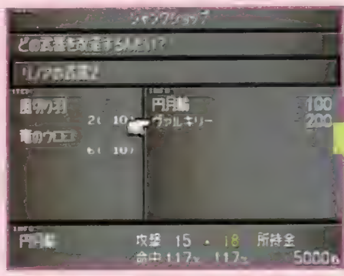
### 改造で武器をパワーアップ

## ジャンク屋

各キャラが装備している武器を改造し、レベルアップするショップ。改造するにはお金のほかに、改造用の材料が必要になってくる。こうした材料は、戦闘で敵が落とすものを拾っていくしかないのだ。レベルアップに必要な材料は、改造する武器ごとに異なってくるが、何がいくつ必要かは、ショップの画面で確認できるぞ。改造できる種類（レベルアップの段階）はあるアイテムにより増えていくぞ。

**戦闘で必要な材料をゲット**

改造に必要なアイテムは、敵が落とす。改造用の材料アイテムには、多くの種類がある。改造のために、普段からしっかりため込んでおく必要がありそうだ。



武器は改造して

▲右が改造後の武器。左にあるのが改造に必要な材料と、その数だ。ちなみに材料のカッコ内の数字は所持数だ。

威力が上がっていく

▲改造で威力が上がる。あまり意味はないが、一度改造した武器を元に戻すことも可能だ。好みのものを使おう。

## 武器を改造するとグラフィックも変わる

武器を改造することで変わるのは、名前と威力だけではない。戦闘シーンでのグラフィックもちゃんと変化していくのだ。これにより改造の効果を視覚的に確認することができるぞ。ただし、攻撃能力の上昇や属性などの付加は基本的にジャンクションで行っていくため、改造による攻撃力の上昇はあくまでも補佐的なものだ。改造だけしていれば強くなるというワケではないので注意しよう。逆にいえば、改造しなくてもジャンクションさえ使いこなせばゲームを進めることはできるのだ。しかし、それでもやっぱり見た目にこだわりたいという人は、積極的に改造していくといいぞ。

### スコールの場合

スコールは元々特徴のあるガンブレードを改造していくので見た目は大幅な変化はない。変化がわかる？

### リノアの場合

飛び道具を使うリノアは、武器改造によって印象がかなり変わる。気に入ったデザインのものを使おう。

# そのほかの見どころ

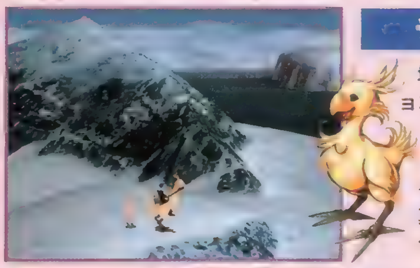
ゲームの本編とは関係ない、ちょっとしたお楽しみ要素もシリーズの魅力の1つ。今回も、本格的なカードゲームや、ポケットステーションに対応したミニゲームなど、さまざまな見どころが用意されているぞ。

## 乗り物

シリーズには欠かせないチョコボや飛空艇から、初登場となるレンタカーまで、数々の乗り物が登場し、冒険を助けてくれる！

### 飛空艇

スコールたちが乗り込む今度の飛空艇、その名もラグナロク。ドラゴンを思わせる生物的なデザインが特徴で、数多くの武装も搭載しているぞ。



### チョコボ

地上の移動が楽になるチョコボ。乗っている間は敵に出会わなくなる。チョコボがどこで手に入るかはまだ謎だ。左の写真のコチョコボの存在と合わせて気になるところ。

### 列車

特定のポイント間を運んでくれる列車。何度かイベントで利用することになるが、ある程度ゲームが進むと、チケットを買うことで自由に乗れるようになるらしい。

### レンタカー

街にあるレンタカーショップでお金を払うことで利用できる乗用車。道路を走っている間は敵に遭遇しにくくなる。街から街へのちょっとした移動に便利な乗り物だ。ただし、燃料が切れると乗り捨てることに。

### 高速上陸艇

◀ドールでのミッションで使用するガーデンの軍用艦。

### ガーデン専用運搬車

◀ガーデン常備の兵士運搬車。ドールのミッションで使用。

# 今度のミニゲームはかなりスゴイ！

ゲームには、数多く登場するさまざまな乗り物や、とてもおまけとは思えない凝りに凝ったミニゲームなど、多くの見どころが用意されている。ここでは、こうしたお楽しみ的な部分をあらためて紹介していくぞ！

## カードゲーム

カードを集めて、対戦して、奪い合う。TCG（トレーディングカードゲーム）の楽しさを再現！

街の人々とカードゲームで対戦。5枚以上のカードを持っていると、◎ボタンで話しかけて相手が勝負に応じれば対戦できる。基本ルールは敵が赤、プレイヤーが青になって上下左右に4つの数値（1～Aの10種類）が描かれたカードを出し合い、隣接する数字が高いカードを置いた場合に、相手のカードを裏返せるのだ。最終的に自分の色を多くすれば勝ちで、勝てば相手のカードを奪えるぞ。

◀1枚1枚交互に置いていって、自分の色を相手より多くすれば勝ち。戦略性の高いゲームだ。

### CHECK POINT カードを手に入れるには？

カードは、対戦で得られるのはもちろん、コマンドアビリティの「カード」を使うことでモンスターをカードに封じ込めたり、敵が落とすことで入手できる。

▼細かいオプションルールや、トレードの仕方などは、地方によってさまざまだ。

▼コマンドアビリティの「カード」で敵をカードに封じ込めることができる。

## ポケットステーション

ポケットステーション対応のミニゲームは、コチョコボが主人公のRPGだった!?

「Ⅷ」は、先頃発売された、ポケットステーションにも対応している。ある条件を満たすことで、コチョコボを主人公としたミニゲームをダウンロードできるようになるのだ。その内容は、コチョコボがポケステの中で、ある目的のために旅立つというもの。モンスターとのバトルやアイテムのゲットなど、さまざまなイベントが発生し、それをクリアしていくことでコチョコボはどんどん成長していくのだ。そして、ポケステの中で拾ったアイテムを、「Ⅷ」の世界に持ち込むことも可能になっているらしい。ポケステでしか入手できないアイテムもいろいろとありそうなので、やはりポケステは持っていたほうが楽しめそうだぞ！

### CHECK POINT ポケステのイベント

ポケステの中では、手強いモンスターとのバトル、親友(!?)サボテンダーからのプレゼントなどといった、様々なイベントが発生。こうしたイベントはオートでただ見てることもできるし、プレイヤーが一部では参加することもできる。

▲サボテンダーは便利なアイテムをくれる。

#### ポケステでコチョコボが成長すると？

コチョコボはアイテムのギサールの野菜で召喚できる。ポケステで成長させれば、召喚したときの攻撃方法がレベルアップしていくのだ。

PlayStation
キャラクターだって、命がかかっていれば敵にも寝返る。

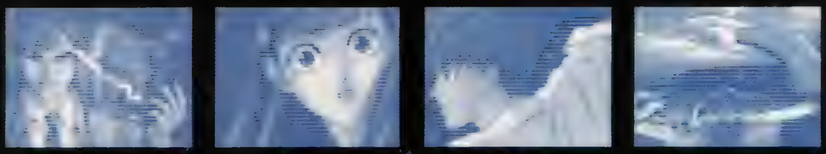
出逢った人は、あなたの味方になるか、強敵になるのか。
キャラクターの揺れ動く心で、
ドラマが動く感情シミュレーションシステムを搭載。
さらに、何度プレイしても多彩なストーリーが楽しめるフリームーブシステムや、
能力値を高めるRPGスタイルの戦闘モードなど、
「アドベンチャーゲームの理想」を追求した様々なアイデアをプラス。
筋書きのないドラマは、この「サーカディア」から生まれる。

# Circadia™
## サーカディア

キャラクターに感情が宿るとドラマは複雑に面白くなる。

アドベンチャー A+ プラス

2枚組 標準価格¥5,800（税抜）SCPS-10077〜8 IN STORES NOW

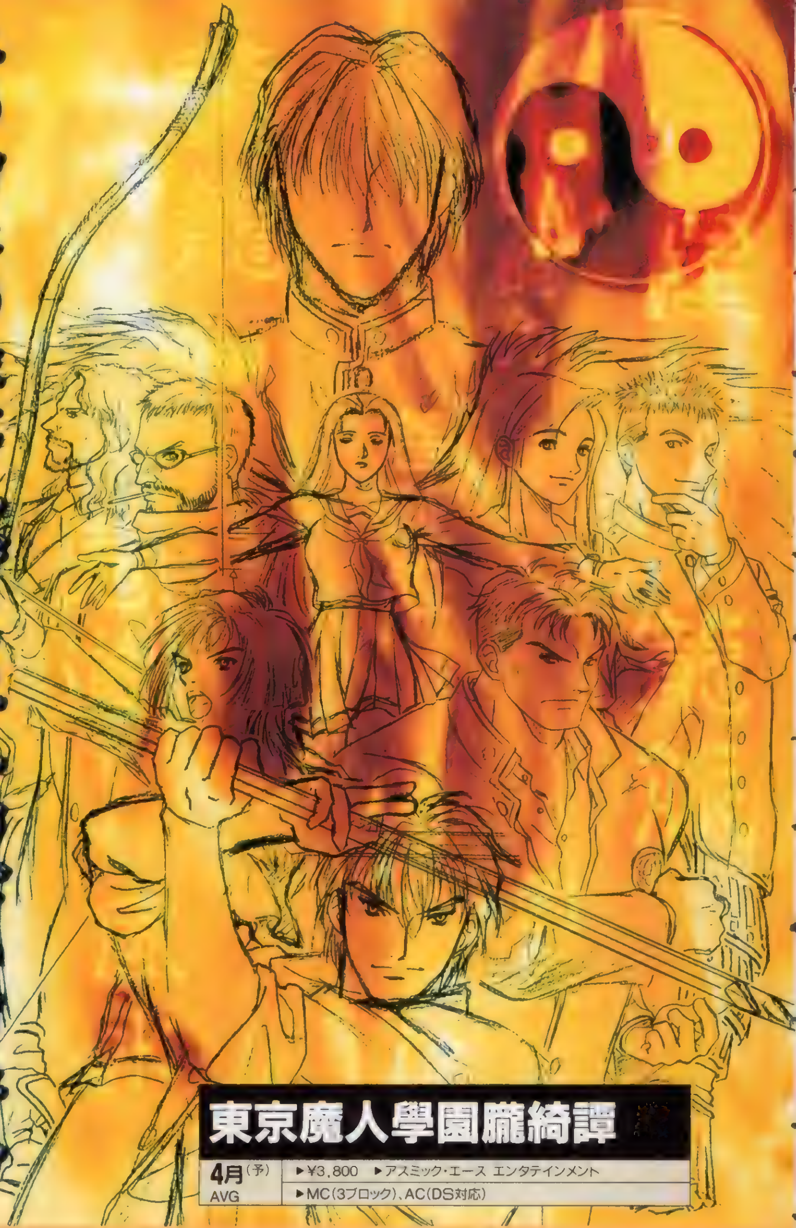


GARAGE http://www.scei.co.jp/
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
商品についてのお問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Developed by アルファ・システム
SONY

# 電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

# 東京魔人學園朧綺譚
とうきょうまじんがくえんおぼろきたん

東京を、いや――大切な何かを守るために戦った高校生たちがいたことを知っているだろうか？　人知れずすべてに決着をつけた、彼らの物語を、もう少し語ろう。――ジュウナイル伝奇を題材にしたS・RPGとしてファンに熱狂的な支持を得た『東京魔人学園剣風帖』に外伝的新作が登場！　本編と併せてプレイすれば様々な謎が明らかになる。さらに本編のスタート前に当たる、第零話も収録！　気になる中身を独占スクープでお届けしよう！



**東京魔人學園朧綺譚**

| | |
|---|---|
| 4月(予) AVG | ▶¥3,800　▶アスミック・エース エンタテインメント<br>▶MC(3ブロック)、AC(DS対応) |

## 『魔人』ファン待望のスペシャルディスク発売!!

去年の6月に発売されるやいなや、多くのゲームユーザーの支持を集めた『東京魔人學園剣風帖』。その人気は今になっても衰えることはなく、小説やラジオドラマなどいろいろなメディアに発展している。そして、この春、メーカーからファンに感謝の意味を込めたスペシャルディスクの発売が決定した！　今回は本誌が独占入手した情報をガンガン紹介していくぞ!!

- 壱 生物室 AVGがプレイ可能
- 弐 3-C エンディングモード
- 参 講堂 グラフィックモード
- 四 奏楽堂 ミュージックモード
- 伍 弓道場 クイズモード
- 六 旧校舎 バトルモード

これが7つのモードだ!!

- 七 オカルト研 感情値確認モード
- ? 職員室 データのセーブやロードなど

### 『剣風帖』のセーブデータは?

この「朧綺譚」は、オリジナルの「剣風帖」をクリアしたセーブデータがあるとより楽しめるのだ。3－Cのエンディングモードなどでは、仲間にしているキャラのその後を見ることができるし、旧校舎でもデータがあると有利に戦える。とにかくデータを用意しておこう。




©1999 Asmik Ace Entertainment Inc.／SHOUT!DESIGNWORKS　イラスト／小林美智

# 【1】外伝＋α、6つの新たなストーリーを収録!!

## 第零話　主人公の過去が今、明かされる…

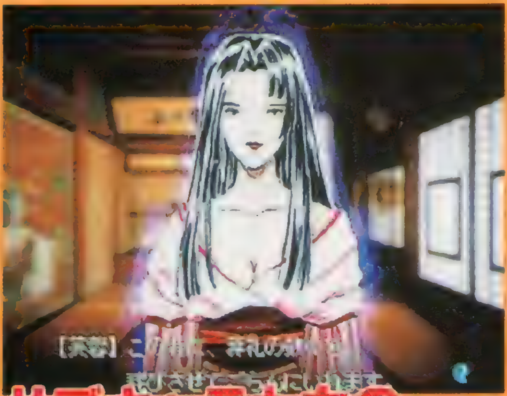
『剣風帖』では、突然の転校生として登場した主人公。その主人公が真神学園に転校する前のエピソードを描いたものがこの第零話。はたしてどんな展開に……。

**青葉さとみ**

主人公の通う、明日香高校の同級生。好奇心が強く、とても明るい性格だ。

**比嘉焚実**

主人公の同級生。さとみの幼なじみらしい。ひょんな事から、主人公と知り合う。



サブキャラたちの新たな魅力に迫る!

## もう1つの『魔人學園』5つのサイドストーリー　外伝参〜七話

| 物語 | 主要キャラ |
|---|---|
| 外伝参話 〜真心〜 | 芙蓉 |
| 外伝四話 〜雨月〜 | 如月翡翠 |
| 外伝伍話 〜月下之花〜 | 壬生紅葉 比良坂紗夜 |
| 外伝六話 〜厄日〜 | 霧島諸羽 |
| 外伝七話 〜痕〜 | マリア・アルカード |

このシリーズには魅力的なサブキャラが多数登場するが、そのキャラたちを主人公とした外伝が、5話収録されている。それぞれメインストーリーには関係ないが、サブキャラたちの意外な素顔や過去がわかるなど、ファンにはたまらないものだ。また、この外伝にしか登場しない新キャラもいるので要チェック。今回収録されているのは第参話〜第七話となっている。では、第壱話と第弐話は……。実は、その2話は前作、『剣風帖』に収録されていて、全話をクリアするとプレイ可能になっている。クリアしていない人は、この機会に終わらせておこう。ちなみに壱話は蓬莱寺京一、弐話が犬神杜人の話だ。

## 『東京魔人學園剣風帖』魅力のすべて! 〜其の壱〜

### かつてないストーリー

ここでは『東京魔人學園剣風帖』を知らない人のために、どういったゲームなのかを紹介していこう。

ゲームはストーリーを進めていく「AVGモード」と、タクティカル風の「バトルモード」を繰り返すことで進行していく。登場するキャラは全部で20人以上存在。それぞれが「感情値」というパラメータを持っており、これが戦闘やイベントなどに深く関わってくるのだ。また、ストーリーのメインテーマとなっている「ジュヴナイル伝奇」も魅力の1つと言えるだろう。「ジュヴナイル」とは「青春文学」のこと。「伝奇」とは「普通では考えられない超現象」を扱ったお話。このゲームでは、その2つを見事に融合しているのだ。

▲◀プレイヤー＝主人公の台詞はないが、9種の感情でキャラたちの質問に答えることができる。

### STORY 物語

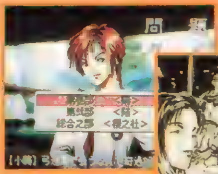
21世紀を目前に控えたある春の日、新宿・真神学園に1人の転校生が現れた。それが合図だったかのごとく、次々と東京を中心に不可思議な事件が起こり始めた。そして、主人公の宿星に引かれるように集まる仲間たち。宿命、使命または、友や愛する人を守るため、若者たちは人知れず闇の者と闘うことになる。はたして、東京の未来は?

# 【2】〜【7】トコトン遊べる充実した内容!!

『朧綺譚』には、前ページで紹介したストーリーモード以外にも、6つのモードが収録されている。『剣風帖』で使用されたグラフィックを鑑賞するモード。挿入されていた曲や声を聴くことができるモード。キミの『剣風帖』知識が問われるクイズモード。さらに、パワーアップした旧校舎など、『剣風帖』ファンにとってはいたれりつくせりの内容。ここではこれら多彩なモードの数々を紹介しよう。

## 伍 『魔人學園』クイズモード

弓道場で小蒔が『魔人學園』に関するクイズを出してくる。内容も映像クイズや音声クイズなどさまざまだ。問題は難しく、よほどやり込んでいないと全問正解は厳しいぞ。

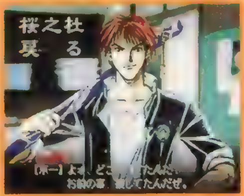


◀小蒔のクイズモード。目指せ全問正解！

▶正解すると、答えに応じたシーンが再現される。

## 弐 キャラたちのその後のストーリー？

『剣風帖』をクリアしたセーブデータを使用して、キャラクターたちの「その後」のエピソードを見ることができるモード。あのキャラは卒業したあと、どうなったのか？　何をしているのか？……など、ファンなら気になっていた部分が明らかにされるのだ。




▲仲間にしていないキャラのものは、見ることができないのだ。

## 参 グラフィック鑑賞モード

ゲーム中に使われた、キャラグラフィックやイベントのグラフィックなど、すべてを見ることができる。グラフィックは、ハイレゾで表示されるのでとてもキレイ。

◀キャラごとに一覧で表示されている。

▶見たいグラフィックを選択するとアップで表示。

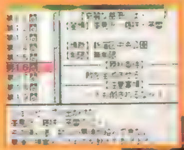
## 六 2つの旧校舎

バトルモードのみを楽しめる旧校舎。今回はただ経験値を稼ぐだけじゃなく、ちょっとしたイベントもあるとか……。いったい最下層に何があるのだろうか？　また、条件付きのバトルモード「螺旋洞」も新たに加えられている。

◀『剣風帖』のデータがあると有利に戦える。

### 新たなる挑戦、「螺旋洞」とは？

「1ターン以内に敵を全滅させろ！」など、厳しい条件のもとバトルモードを闘っていく。敵の数はもちろん、ステージやキャラのレベルまでも決まっているので、クリアは一筋縄ではいかないぞ。詰め将棋のような楽しさが魅力！　悩めます!!



▲▶問題数は50問も用意されている。よく考えて闘わないとクリアできないぞ。

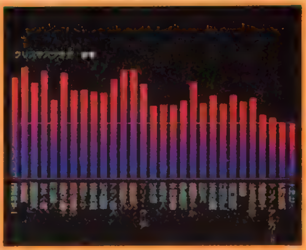
## 四 BGMモード

BGMを聴くモード。オーディオデッキ風のメーターも表示され高級感たっぷり。また、ゲームで使用された敵味方の各キャラはもちろん、モンスターの声までバッチリ聞くことができる。中にはボツになった音声も……。これは貴重。

▶背景もなかなか凝っているのだ。

## 七 オカルト研

オカルト研のみ『剣風帖』のセーブデータが必要となる。ここでは、そのデータでの各キャラの主人公に対する「感情値」をチェックすることができるのだ。また、クリスマスデートイベントの発生に必要な条件を満たしているかもわかる。



▶これで、パーフェクトクリア確実？

---

# 『東京魔人學園剣風帖』魅力のすべて！ 〜其の弐〜

### 魅力あふれるキャラクターたち

仲間になるキャラたちはすべて学生とはいえ、看護婦見習いや中国からの留学生、アイドル歌手から陰陽師の総帥など、実に個性豊かなのだ。

▲◀外見だけでなく、性格なども個性的。さまざまなタイプのキャラクターが登場する。

### 主人公とともに闘うクラスメイト

**美里　葵** みさとあおい

主人公のクラスメイトで、真神學園の生徒会長でもある。ゲームのヒロインとも言える存在で、「菩薩眼」という特別な運命を背負っている……。

**蓬莱寺京一** ほうらいじきょういち

主人公の親友（悪友？）。人なつっこく、何かと世話を焼きたがる。剣道部の主将で、木刀をいつも持ち歩いている。明るい性格で、仲間内のムードメーカーだ。

**桜井小蒔** さくらいこまき

葵の親友で、弓道部の主将。おとなしい葵とは正反対のボーイッシュで活発な少女。戦闘でも得意の弓術で勇敢に戦ってくれる。もう1人のヒロインとも言える。

**醍醐雄矢** だいごゆうや

冷戦沈着なリーダータイプの醍醐。レスリング部の主将を務めるほどの肉体派だが、実は幽霊など怪奇現象がニガテという一面を持っている。

「東京魔人學園会見譚」

㈱シャウトデザインワークス プランナー

# 斉藤 力氏 独占インタビュー

Interview

# 外伝『朧綺譚』はこうして作られたのだ！

## すべてはユーザーの方々の要望から……

ーまず、今回『朧綺譚』を発売することになった、いきさつなどがあれば聞かせてください。

**斉藤力氏（以下斉藤）：**いきさつといいますか、ファンの声が強かったんですよ。アンケートやHPでも「もうちょっと『剣風帖』をプレイしたい」とか「このキャラのエンディングが見たい」といった意見が多数ありましたので。それに、制作側としても『剣風帖』を舞台にもっと遊んでみたいというのもありましたし。

ーということは、基本的には『剣風帖』をプレイした人向けの作品と？

**斉藤：**そうですね……。プレイしていただいたユーザーの人が楽しめるのは当たり前なんですけど、プレイしたことのないユーザーの人でも楽しめるような内容にしたいと思ってます。そういう意味で、第零話を入れました。

ーこれからプレイする人には第零話から始めることをオススメすると（笑）。

**斉藤：**そうですね（笑）。まぁ、どちらからプレイしても楽しんでもらえると思いますが（笑）。第零話をクリアすると、『剣風帖』の第弐話からプレイできるデータが作成されるようにする予定です。このデータなら、初期の「感情値」が高いなどちょっとしたプラス要素を付けたいと思ってます。

ー今回、旧校舎が収録されていますが、これは『剣風帖』のものと何か違いが？

**斉藤：**ええ、今回の旧校舎には最下層というものを用意しまして、そこでイベントが起こり「なぜ旧校舎があるのか？」といった謎が解けるようにしたいと思ってます。ある程度進んだセーブデータがあると、有利に戦えるようにもする予定です。

ー「螺旋洞」はなかなか面白いですね。編集部でも評判がいいんですよ。

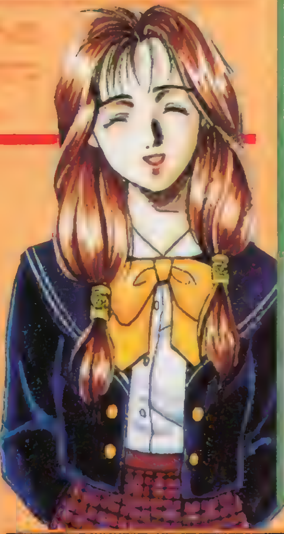
**斉藤：**ありがとうございます（笑）。私たちの間では「詰め『魔人』」って、いわれているんですよ（笑）。とにかくヤリごたえはあると思うので、ぜひ全問挑戦してみてください。

ーわかりました。ではちょっと話を変えまして……このシリーズを製作するにあたって影響を受けた作品などはありますか？

**斉藤：**やはり「魔人」シリーズのストーリーの基本は「ジュヴナイル伝奇」ということですから、菊地秀行氏や夢枕獏氏の作品などには影響を受けましたね。

ー制作中に起こったエピソードなどは？

**斉藤：**伝奇ものにはつきものですが、私が神社に取材に行ったときなどは、右手が痺れまして……。帰るときには治ったんですが。まぁ、データが飛んだといった実質的な被害はなかったです（笑）。



ー最後にズバリ次回作について、お聞かせ願いますか？

**斉藤：**続編の製作はすでにスタートしています。舞台とかくわしいことはまだ秘密ですが、登場するキャラたちや、「ジュヴナイル伝奇」というテーマはほとんど同じです。いい意味でファンのみなさんの期待を裏切る作品にしたいと思います。楽しみにしていて下さい。

## 『朧綺譚』はファンのみなさんへの感謝の意味を込めた作品です…

まんが／山師

㈱シャウトデザインワークス プランナー
### 斉藤 力氏

昭和49年3月18日生まれ。『東京魔人學園剣風帖』では、主にシミュレーション部分を担当する。また、監督の今井秋芳氏の元で助監督として開発の核となる。『剣風帖』に登場するキャラクターたちの中では、織部雛乃が一番のお気に入りとか。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

# 聖少女艦隊 バージンフリート

## 国の平和を守るため、

結婚しません勝つまでは！

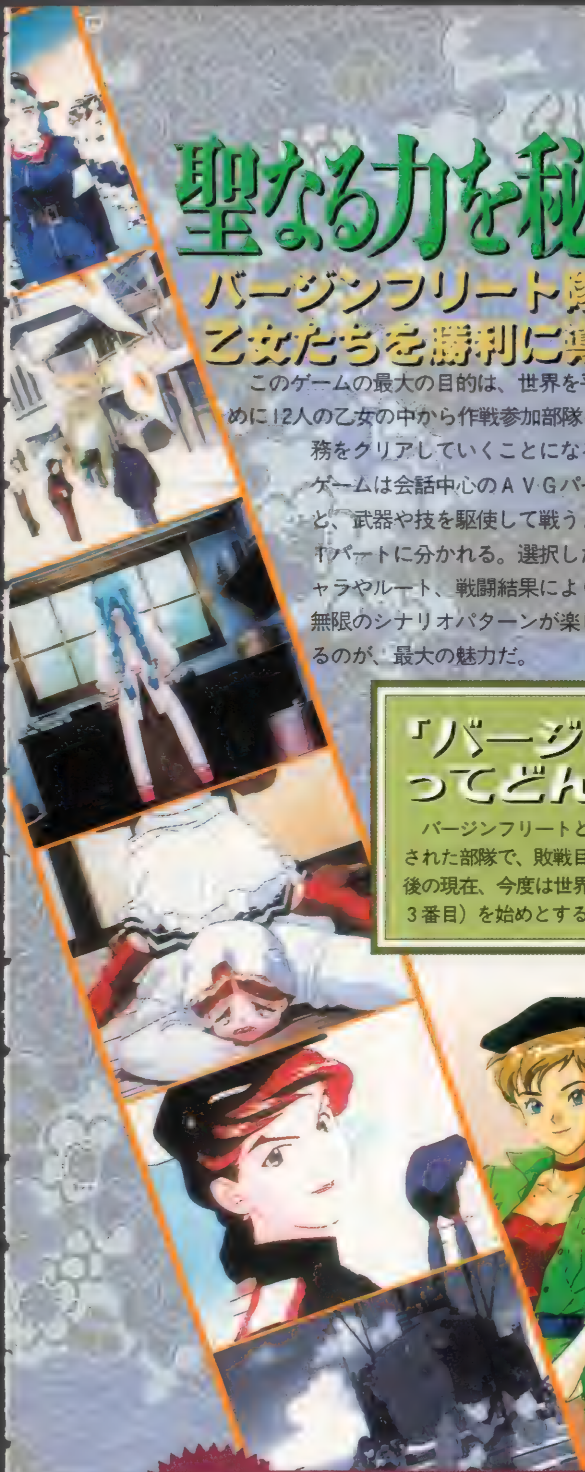
## さまざまな要素が詰まった新感覚AVGが遂に登場!!

世界の平和を担うのは選ばれし12人の乙女たち!! コナミ&レッドカンパニーが贈る最新作は、昭和初期の雰囲気が漂うアクションAVGだ。今回は本作の魅力を、余すとこなく独占公開していくぞ!!

聖少女艦隊
**バージンフリート**

| | |
|---|---|
| 未定 | ▶¥5,800(予) ▶コナミ |
| AVG | ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応) |

©1999 KONAMI©1998 RED/広井王子©1998 IMAGAWA



# 聖なる力を秘めた少女たちが立ち上がる!

## バージンフリート隊を編成して乙女たちを勝利に導け!!

このゲームの最大の目的は、世界を平和に導くこと。そのために12人の乙女の中から作戦参加部隊を編成し、さまざまな任務をクリアしていくことになるぞ。ゲームは会話中心のＡＶＧパートと、武器や技を駆使して戦うＡＣＴパートに分かれる。選択したキャラやルート、戦闘結果により、無限のシナリオパターンが楽しめるのが、最大の魅力だ。

▲静止画では伝わらないが、ＡＶＧ画面では髪が風になびくようすも再現。

◀ポリゴン処理によるＡＣＴパート。視点も多彩に変化する。

## ミニゲームがいっぱい♥

ゲーム中には、パラシュート降下や船の操舵など、物語の進行に合わせて数多くのミニゲームが用意されている。それぞれのクオリティはなかなかのモノだぞ。さらに、ミニゲームの結果は物語の展開にも影響してくるのだ。

◀パラシュート降下による目的地潜入。風向きに注意して微調整しよう。

## 「バージンフリート」ってどんな部隊?

バージンフリートとは、不思議な力を持った乙女のみで編成された部隊で、敗戦目前の日本を救った救世主でもある。15年後の現在、今度は世界を救うため、海野潮風（写真後列右から3番目）を始めとする12名の選ばれし乙女たちがここに集う!

### ●STORY●

世界大戦の一時的休戦から15年、各国は真の平和を求め「休戦条約改定会議」の開催を決定した。しかし、1人の天才戦略家が会議の阻止を企んでいた。その情報を入手した日本国軍部は、会議の安全を守るべく『バージンフリート』を再結成するのだった……。

## ビデオ・LD OVA DVD

## メディアミックスで展開するもう1つの「バージンフリート」も見逃すな!!

ゲームの原作ともいえるＯＶＡでは、ヒロイン・海野潮風をメインに、乙女たちの活躍が描かれている。脚本は「機動武闘伝Ｇガンダム」などを手がけた今川泰宏氏。キャラクターデザインは「エーベルージュ」でおなじみの北爪宏幸氏だ。ゲームを深く楽しむために、ＯＶＡはぜひチェックしよう！　（発売はすべてビーム・エンタテインメント）

【ビデオ】①～③巻：各¥6,000(税別)／特典：オリジナルポストカード。

【ＬＤ】①～③巻：各¥6,000(税別)／特典：ピンナップポスター。

【ＤＶＤ】①～③巻：各¥5,000(税別)／イラスト等の映像特典を収録。

※紹介しているジャケットはDVDのものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

# 「WP」シリーズとリンクしたジョッキーSLG

# GI JOCKEY
ジーワン ジョッキー

**GⅠ JOCKEY**
3/11 騎手SLG ▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC(4ブロック)

『ウイニングポスト(以下WP)』シリーズで知られるコーエーから、初の騎手SLGが登場!! 『WP』同様、人間関係を重視したコンセプトで、ジョッキー人生が楽しめるぞ。

## 目指すは岡部か武豊か!?

「WP」は馬主人生、そしてこの「GⅠジョッキー」はその名のとおり騎手人生をシミュレートしたゲームだ。騎手としての経験を積んで、調教師の信頼を得たり、同期の騎手や先輩騎手、さらには競馬記者などとの人間関係まで描かれていくぞ。もちろん「WP」シリーズでおなじみのイベントも満載。フリー騎手への転向、ワールドスーパージョッキーズシリーズ出場、そして地方や海外にも挑戦できるのだ。

◀レースシーンは、臨場感抜群。馬の能力を考えて騎乗するのだ。

とにかくハマる2つのモード

**ストーリーモード**
新人騎手としてデビューし、経験を積みながら一流騎手を目指すモード。終わりはなく、GⅠ全制覇など、プレイヤーの自由な目的でプレイできる。

**トライアルモード**
「夢の馬を選び、古馬GⅠ制覇、ローカル重賞3連勝など、それぞれのシナリオを勝ち抜いていくモード。『WP3』で育てた馬を使うこともできるぞ。

## 画面内の情報をチェック

馬の操作はアクション。画面情報を把握し、状況に応じてムチや手綱をしごいて馬を走らせていこう。

**1 スピード**
バーが長いほどスピードが速い。馬によって最大値が決まっている。

**2 モチベーション**
馬の「やる気」。これが高いほど加速しやすくなる。

**3 ポテンシャル**
「末脚」の概念を示すパラメータ。直線勝負に向けてこのゲージを上げていく

**4 スタミナ**
馬のスタミナ。レースでは、スタミナ配分が重要だ。

## あの名馬に騎乗できる!!

このゲームに登場する競走馬は、実在の馬と架空の馬が混在し、それぞれのローテーションでレースに出走してくる。たとえいい馬に乗せてもらったとしても、自分のミスでクラシックに間に合わなかったり、オープン馬になれなかったり…。つまり、馬の競走人生はプレイヤー自身が握っているのだ。なお、架空の馬は「WP」シリーズに登場した名馬で、「WP2」での最強馬ウインドバレーにも騎乗できるかも。

### メジロマックイーン
**憎いほど強いターフの名優**
デビューは遅かったが、菊花賞で親子3代制覇を果たしてからは、圧倒的な強さを見せつけた。敵としては、本当に手強いが、騎乗できればこれほど頼もしいパートナーもいない。

### トウカイテイオー
**奇跡の復活**
親子2代ダービー制覇、1年ぶりの有馬記念で奇跡の復活。脚部不安に悩まされたテイオーだが、このゲームでは故障することはほとんどなし。主戦になって3冠を目指せ!!

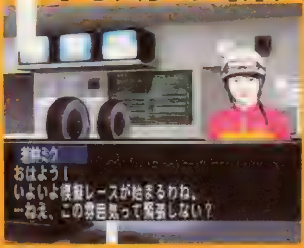
### ナイスネイチャ
**有馬記念連続3着**
有馬記念3年連続3着という、めったにない大記録を持つネイチャ。現役時、○○が乗っていればなんて思った人は、自分の手で勝たせるべし。念願のGⅠ勝利はキミの手で!!

©光栄 PH提供／JRAフォトサービス

# ストーリーモード 騎手学校からジョッキー人生がスタート!!

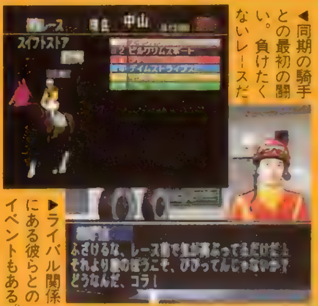
「GⅠジョッキー」のメインとなるのが、このストーリーモード。プレイヤーは新人騎手としてスタートし、さまざまな人間関係やイベントをこなしながら、一流騎手を目指していく。いわば「WP」の騎手版で、シリーズ特有の人と馬の関係を重視したドラマが展開され、有力馬に乗せてもらって勝ってきたのに、GⅠでトップジョッキーに乗り替わり…みたいな若手騎手の悲哀も体験できるのだ。なお、このモードに登場する競走馬は年を重ね、やがては引退していくが、人物は年をとらず、永遠にプレイすることも可能だぞ。

## 1 同期の新人騎手は5人



◀同期の中では唯一の女性騎手。その腕前は果たして……？

プレイヤーと一緒にデビューする新人騎手は5人。この中には女性騎手もいて、ここではストーリーの進行役を務めてくれる。そしてゲームはまず、騎手学校最後の試験となる模擬レースから始まり、彼らとのライバル関係はデビュー後もずっと続いていくことになるのだ。

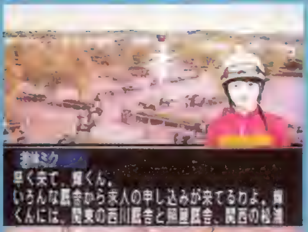


◀同期の騎手との最初の闘い。負けたくないレースだ

▶ライバル関係にある彼らとのイベントもある。

## 2 所属厩舎を選択

模擬レースが終わると、所属する厩舎を選ぶことになる。新人にもバリバリ乗せてくれる厩舎を選んだほうがよさそう。



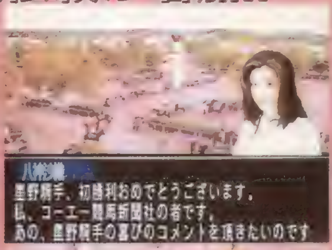
◀関東・関西のどちらを拠点にするかで、乗れる馬も変わってくるぞ。

## 3 騎手の実績を積めば、騎乗依頼が増加!!

最初は騎乗依頼が少ないが、勝ち星を増やしたりして騎手としての実績を積めば、続々と依頼が増してくる。厩舎とプレイヤーとの関係は信頼度という数値で表示。その厩舎の馬に騎乗し、好成績を収めれば信頼度は上昇し、依頼も増すというシステムだ。フリー騎手になったときのためにも、さまざまな厩舎と仲良くなっておきたい。名馬の騎乗依頼がくると本当にうれしいぞ。

◀ときおり、有力馬に乗せてくれることがある。チャンスは逃すな

▶パラメータや脚質をチェックして、騎乗するかどうか決めよう。




▲初勝利をあげると、調教師や同僚の騎手、競馬記者から祝福を受ける。まず1勝をあげることが騎手人生を軌道に乗せるためのスタートとなる。

## 4 騎乗交渉が可能!!

騎乗依頼とは別に、プレイヤーが調教師と馬の騎乗を交渉することもできる。プレイヤーには騎乗ポイント（実績に応じて増えていく）があり、そのポイントを使って、まだ騎手が決まっていない馬への騎乗をお願いできるのだ。騎乗依頼が少ないうちは、積極的に交渉しよう。

◀厩舎名の下に騎乗可能な馬の頭数が表示される。

◀有力馬や信頼度が低い厩舎の馬ほど、必要なポイントが高い。

## CHECK お手馬を作ると…。

騎乗した馬は、その騎乗結果やレースの格によって主戦レベルが上昇していく。この主戦レベルが一定値を超えると、その馬の主戦として認められ、お手馬となるのだ。お手馬となった馬は、必ず騎乗依頼があり、オープン馬のみプレイヤーがローテーションを決めることができるぞ。

### ヒシアマゾン 史上最強の牝馬

「あんなところから届くのか？」と思っていたら、やっぱり届かなかったジャパンカップ。彼女のような追い込み馬は、後方一気をするか、3コーナーからまくっていくかの選択が難しい。

### ホクトベガ 悲運のダート女王

「ベガはベガでもホクトベガ!!」で、エリザベス女王杯を制し、古馬になってからは無敵のダート女王に君臨。できることならプレイヤー自身の手で、ドバイの栄冠をつかもう。

### ノースフライト マイルのフーチャン

一時期、武騎手に手綱を渡したが、やはり主戦の角田騎手の思い切った騎乗ぶりが印象的な名マイラー。2400mもギリギリもつだけに、実際には間に合わなかったオークスに進ませたい。

### ウインドバレー 『WP』シリーズの名馬

「WP 2」では手がつけられないほどの強さを誇った名馬。「WP 2」のバージョンアップ版が出るたびに徐々に弱くなっていったが、このゲームではどれほどの強さを見せるのか？

T&E SOFT
恋と冒険のドラマティックRPG
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
失われた記憶と真実の愛を求め
ド派手なエフェクトで興奮の連続！
ゲーム画面は開発中のものです。
ソナタ
Sonata™
恋愛パラレルRPG
99年3月4日(木)発売
標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組
アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
初回プレス限定キャンペーン
Wチャンス
Chance①
ご購入店にて全員に
オリジナルポスタープレゼント
(一部、実施していないお店もございます。)
Chance②
「南山あおい」
等身大イラスト入り
バスタオルプレゼント
抽選で300名様に
詳しくは、初回プレス版に同梱されているアンケートハガキをご覧ください。

PlayStation
舞台はパラダイムと呼ばれる
3つのパラレルワールド
近未来の
サイバースペース世界
"ナノ・セック"
剣と魔法が支配する
ファンタジー世界
"ブルームーン"
広大な敷地と
生徒数を誇る
巨大学園世界
"徳川学園"
女の子の鼓動を、
コントローラで体感できる
指ドキシステム採用。
この
DOKI
DOKI
が
BURU
BURU
で伝わる!!
キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。
アオイ
CV:小西寛子
カナレ
CV:笠原留美
ナルミ
CV:今井由香
チハヤ
CV:天野由梨
フシミ
CV:氷上恭子
ニシキ
CV:阪口あや
イズミ
CV:長沢美樹
ミズホ
CV:西村ちなみ
ゲストCV 井上喜久子/山本麻里安
私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ
http://www.sonata.ne.jp/ ソナタのゲーム情報も満載!アクセス、待ってます。
ゲーム本編とリンクする24種類のパスワードカード入り
キャラクターコレクションカード
SONATA PRE VIEW
好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り
全コレクション99種類
好評放送中!
提供ラジオ番組
パーソナリティ/井上喜久子 山本麻里安
「かきくけ喜久子のさしすせSonata」
文化放送 毎週金曜日 24:00~24:30
東海ラジオ 毎週金曜日 24:30~25:00
朝日放送 毎週金曜日 25:10~25:40
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地
ホームページ http://www.tes.co.jp/

電撃攻略王
やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
特撮魂をくすぐる一冊！
2/1 発売予定
スーパーヒーロー作戦
完全攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集 予価：本体950円+税
プレイステーション用ソフト「スーパーヒーロー作戦」をわかりやすく完全攻略。
マップ＆フローチャートで使いやすさもバツグン！
また、電撃ならではのキャラクター図鑑や懐かしの原作紹介、開発者インタビューなど、大満足の一冊だ！
究極のファンブックがさらに進化！
好評発売中
●究極のファンブック第2弾が登場！
●120％描き下ろし新作＆大増量ページ！
●キクチミチタカ、開田裕治などによる描き下ろしイラスト満載!!
構成・編集／スタジオオルフェ
定価 本体1,900円+税
表紙イラスト／佐野浩敏
スーパーロボット大戦大事典'99
©石森プロ・東映 ©創通エージェンシー・サンライズ ©円谷プロ ©東映 ©BANPRESTO 1998,1999
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

# 攻略Station

how to win

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!

- テイルズ オブ ファンタジア
- 幻想水滸伝II
- 機動戦士ガンダム逆襲のシャア
- エリーのアトリエ
- マール王国の人形姫
- 封神領域エルツヴァーユ
- ARMORED CORE MASTER OF ARENA
- トゥルーラブストーリー2
- 快刀乱麻 雅
- リフレインラブ2
- イス インターナル・セクション
- ラングリッサーIV&V
- BLOODY ROAR2
- ストリートファイターZERO3
- チョコボの不思議なダンジョン2
- クラッシュ・バンディクー3

イラスト／鈴城芹

# テイルズ オブ ファンタジア

ついに攻略編3回目！ 物語のターニングポイントとなる過去編クライマックスを完全フォローだ！

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶ナムコ |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

相変わらず、プレイヤーを選ぶゲームですが個人的には非常に気に入っています。ＰＳ版の攻略の前に、仕事のためにとＳＦＣ版をやり直してたんですが……。いやぁ、こうして比べてみると各段に進歩してます。しみじみと、製作者の方々の苦労がうかがえました（笑）。そういえば、以前「ＴＯＤ」のとき、〝はじめて物語〟で希望していたこと（先頭キャラの入れ替えなど）がほとんど採用されていたりして、「あぁ、言ってみるもんだ」とちょっと感心。 （袋）

## 攻略第3弾！ 過去編クライマックス！

世界を救うために時を超えたクレスたちの冒険を攻略するのも、はや3回目。今回は、とうとう仇敵・ダオスとの直接対決をすることになる過去のダオス城から、親友・チェスターの命を救うために戻ってきた現代、そして、時代を超えて地上に厄災をもたらすダオスを倒すために旅立つ、未来の世界・ミゲール（旧・トーティスの村）の町〜ベネツィア市までを、フォローしていこう。このページのワールドマップや攻略進行チャートを始め、各ページでは、攻略マップ、トラップの解説、ボス戦、入手アイテムリストなどなど、ポイントごとにまとめたお役立ち情報が満載！ まさに攻略本いらずの10ページ大攻略編だ。

### 前回までのあらすじ

法術師モリスンの力で、100年前の世界へと時間転移してきたクレスとミント。〝魔術でしか傷つかない〟ダオスを倒すための手がかりを探し、2人は過去の世界をさまよう。魔術に匹敵する力を持つ召喚術を操るクラースや、エルフの血を引く魔術師のアーチェらを仲間にした一行は、幾多の精霊の力を借りながら、ついにダオス戦の最前線ミッドガルズへとやって来る。そしてついに、大陸最大の戦い〝ヴァルハラ戦役〟の火蓋は切って落とされた。

◀この瞬間から、過去への冒険が始まった……。

### 各マップ上の記号の読み方

攻略マップ上の記号には以下のような意味がある。特にマップ間のつながりなどには注意。

| 記号 | 意味 | 記号 | 意味 |
|---|---|---|---|
| Ⓐ | イベントやトラップのある場所。 | ① | 宝箱、アイテムが入手可能場所。 |
| ㋐ | マップ同士のつながりを表す。 | ★ | セーブ可能な魔方陣がある場所。 |
| 入口 | マップのスタート地点。 | ボス | マップに登場するボスの位置。 |

## 過去編「ミッドガルズ」〜未来編「ベネツィア市」までの攻略ガイドマップ

### 地名一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1.超古代都市トール | 5.ヴァルハラ平原 | 9.アルヴァニスタの都 | 13.精霊の森 |
| 2.ダオス城 | 6.ローンヴァレイ | 10.ミゲールの町 | 14.地下墓地 |
| 3.ベネツィア市 | 7.ミッドガルズ | 11.エドワード邸 | |
| 4.白樺の森 | 8.ユークリッドの都 | 12.モリスンの家 | |

## 攻略進行ガイド

ここで紹介するのは、今回攻略する範囲内における〝最短ルート〟を示したもの。地名の上に書いてある番号は、右上のワールドマップ上のものと対応しており、進行順とは関係ないので間違えないように。進行順は、あくまでも左から右へ、だ。また、特に行かなくてもストーリー進行に影響のない場所は、チャートから省いている。

⑦ミッドガルズ → ②ダオス城 → ⑨アルヴァニスタの都 → ⑪エドワード邸 → ⑨アルヴァニスタの都 → ④白樺の森 → ⑬精霊の森 → ①超古代都市トール → ⑭地下墓地 → ⑩ミゲールの町 → ⑧ユークリッドの都 → ③ベネツィア市


©藤島康介 ©1994 1998 NAMCO LTD.

# 過去編

ヴァルハラ戦役で見事勝利を収め、平原を制した人間軍。だが、ダオスは空戦部隊による、次なる攻撃を仕掛けてきた！　クレスたち人間には、空を飛ぶ能力はない……。この予想外の攻撃を、彼らは一体どうやって切りぬけるのか!?　決戦は近い！

## 1 ミッドガルズ〜空中戦

ミッドガルズ王からヴァルハラ戦役の恩賞を受けた直後、城の兵士がダオス軍の来襲を伝えてくる。そのあと、城から出ると謎の声に導かれて「ヴァルキリーのイベント」が自動的に発生する。このイベントの途中では、クレスは見たこともない建物の中へワープさせられる（この時点まで操作できない）が、そのまま上方向に進めばＯＫ。画面下にある魔方陣に乗ると、別の場所にある小部屋にワープするが、出入り口はブッシュベイビーの像でふさがれて部屋から出ることは不可能。さっさと上に移動してしまうのが得策だ。なお、ヴァルキリーと遭遇すると、ふたたび自動的にイベントが進行し、そのあとペガサスに乗っての空中戦へと突入するぞ。

◀途中にムービーを挟んだ、長いイベントがまた挿入されるぞ。

▶この回廊をまっすぐ進めば、ヴァルキリーが待っている。

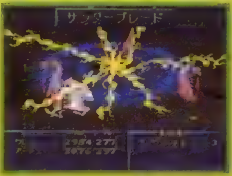
### Check Point
### アイテム&装備補充を忘れずに！ 空中戦に臨むのは用意をすべて終わらせてから

城の謁見の間の出口では、街から避難してきた各商店の店主たちが集まっていて買い物ができる。戦役で減った回復アイテム類を補充しておこう。また反対側には、セーブポイントもあるので“必ず”セーブしておくこと。万が一、空中戦で負けてしまうと、また長いイベントをやり直すことになりかねないぞ。

◀負けると、戦役前後からやり直すはめになる。

### Check Point
### 空中戦はアーチェと2人 戦闘の方法の変化に注意しよう

ペガサスに乗っての空中戦は、全部で５戦。最後は右で攻略しているイシュラント戦になるのだが、この空中戦では通常の戦闘と若干ルールが異なるので注意しよう。まず一番大きな違いは、クレスが必殺技のすべてを封印されること。斬りや突き、上空攻撃などの使い分けはできるが、それ以外は一切使用不可。次に大きなポイントは、アーチェしか仲間がいないこと。これは、つまり回復はすべてアイテムによって行わなければならない、ということだ。回復のタイミングの見極めが重要だぞ。最後は、すべて連戦だ、ということ。戦いと戦いの間には、セーブも、落ち着いて回復する暇もない。常に次の戦いを考えて、残りHPを調節しよう。




▲アーチェの全体攻撃で、早期決戦で片付けていこう。

◀クレスは、直接攻撃よりも回復役に徹したほうが無難。

### BOSS イシュラント HP5550

ヴァルハラ平原にボスとして登場したイシュラントと同じモンスター。ただ、今回はウィングデビルなどを護衛に付けている。地属性の攻撃に弱く、風属性の攻撃で回復（風属性で回復するザコもいる）するので、サイクロンなどは封印しておこう。イシュラントの唱えるサンダーブレードは、非常に厄介。常に画面内に捕捉しておき、詠唱体勢に入ったらクレスが最優先で斬りに行くこと。

◀地系呪文ではないが、レイの呪文中心で戦うのが、一番ダメージ効率が高い。

## 2 ヴァルハラ平原

イシュラントを倒したら、次はダオスとの直接対決！　目指すはダオス城だ。ダオス城へは、ヴァルハラ戦役が展開された平原を通っていくことになるぞ。フィールド上からは、ダオス城にたどり着けないので注意すること。なお、平原内のダオス城へのルートは、下に掲載したもの……つまり、戦役時に通ったルートと同じだ。幸い今回は敵が出現しないので、通り抜けるだけなら迷うことはないはず。

さて、ミッドガルズでの長い長いイベントを終えて、かなり自由に動けるようになったが、ダオス城に乗り込む前に、もう一度やり忘れたことはないかチェックしてみよう。右で紹介するエルウィンとナンシーのイベントのような、未来へ行ってしまってからはクリアできないイベントや、称号や料理などの入手も、今のうちに済ませておこう。特に、ちょっとでもアイテムを多く欲しい人は、ダオス城より先に白樺の森を目指すことをオススメする（詳しくはP.42を参照）。また、対ダオス戦のために、武器・防具などもしっかり揃えておきたいところ。ダオスは今までの敵とはケタ違いに強いぞ。

### Check Point
### かんばって エルウィンとナンシーの恋を成就させよう！

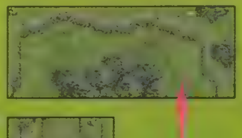
攻略第１回目でも紹介した、エルウィンとナンシーの恋愛イベント。なぜ、いまここで紹介するかというと、実は彼らのイベントを最後まで完遂（結婚）させると、ミント用の防具・ホワイトグローブがもらえるからだ。防御力に不安の残るミントだけに、ダオス戦の前にはぜひとも入手しておきたい。２人のイベントは、右上のチャートの順に各街でエルウィンたち（または父親）と会話をしていけば進行する。注意する点は、ベネツィアで彼らの行方を探すエルウィンの父親に、居場所を教えること。

#### エルウィン&ナンシー ♡ラブラブ♡チャート

基本的に、順に沿って会話をしていけばOK。選択肢では、彼らを励ますようにしよう。

① 【ユークリッドの村】 村の入口にいるナンシーの願いを聞く。
② 【ハーメルの町】 宿屋に泊まっているナンシーと会話する。
③ 【ベネツィア市】 宿屋にいるナンシーの願いで2人を引き合わす。
④ 【アルヴァニスタの都】 駆け落ちした2人と道具屋で再会する。
⑤ 【ベネツィア市】 息子の行方を探す父親に居場所を教える。
⑥ 【アルヴァニスタの都】 2人の新居でケンカをする親子の仲裁に入る。
⑦ 【ベネツィア市】 エルウィンの会社で結婚式の誘いを受ける。

◀戦争中だということを忘れさせる、心暖まるイベントの１つだ。



# 3 ダオス城

ヴァルハラ平原を北東の方向へ抜け、そこから北東に向かうとダオス城はある。この城の奥にいるダオスを倒すのが、もちろんここでの目的だが……。ところがこのダオス城、規模自体はさほどではないが、トラップをクリアするために同じ場所を行ったり来たりする必要があったりと、さすがに敵の本拠地だけあって、そのクリア手順は複雑を極める場合が非常に多い。そこで今回は、ダオス城を効率よくクリアするためのチャートを作成してみた。また、CheckPointではすべてのトラップ解法を載せているので、こちらと併せて活用してほしい。1つ1つクリアしていけば、迷うことなくダオスの部屋へとたどり着けるはずだ。ちなみに……ダオス城にたどり着く前に、フィールド戦闘になった人は気が付いたと思うが、クレスは空中戦以降素手になってしまっているのだ。これは、ヴァルキリーとの約束通り、グーングニルを返還してしまったからである。ダオス城に入ってから慌てないように、あらかじめ別の武器を装備するのを忘れないように！

◀強力な武器が入った宝箱もあるので、取り忘れないように。

▼一見、背景のような場所でも、調べるとアイテムが手に入る場合も！

▲出現する敵もかなり手強い。全体的に光の属性による攻撃に弱いようだ。

## ダオス城攻略チャート

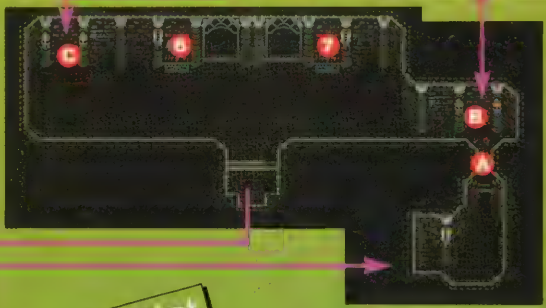
❶Ⓐの切り換えスイッチを踏んで、Ⓑ、Ⓒの扉のカギを順に外す。
❷Ⓓにある4つのスイッチを、「上・下・右・左・下・上」の順に踏む。
❸Ⓔの部屋にある4つのスイッチを、アーチェと一緒にタイミングよく踏む。
❹P.40のⓃの穴からⓂの石像を下の階に落とし、Ⓛのスイッチの上に移動させる。
❺パーティのメンバーの1人と別れ（任意）、P.40のⓄのスイッチの重しにする。
❻P.41のⓅでジンと戦闘。勝利するとふしぎなてかがみが手に入る。
❼Ⓘ、Ⓙ、Ⓚの鏡の前から、鏡の世界へワープ（クリアのためならⓀだけでOK）。
❽Ⓗのスイッチを、「上・下・左・右・下・上」の順に踏む（おうごんのカギ入手）。
❾今度はアーチェと別れ、Ⓞのスイッチの押してもらう（これ以前に前の仲間と合流）。
❿Ⓝの穴から下の階にいるアーチェを呼び、合流する。
⓫4人でP.41のⓆの扉の封印を解く（4人パーティの状態で扉の前に行けばOK）。
⓬P.41のⓇにいる、ダオスガード（イーヴルロード×3）と戦闘。
⓭P.41のⓈ地点、ダオスの待つ玉座。もちろん、ダオスとの戦闘に突入！

### Check Point 掲示板に注目！ 書かれた順番を忘れないようにしよう

Ⓓの地点にある4つのスイッチは、これまでのダンジョンなどにも登場した"順番押し系"のトラップ。ここでの仕掛けは、同じ部屋の中にある掲示板に書かれている「上・下・右・左・下・上」の順番でスイッチを踏むと、⑦へと続く扉が開くようになっている。また、この掲示板には実はもう1つの意味がある。のちに訪れることになる鏡の世界のⒽ地点。ここにはⒹ地点と同じように4つのスイッチと掲示板が置かれている。ただし、この掲示板には、「逆」という一言しか書かれていない。これはどういうことかというと、「Ⓓ地点にある掲示板の逆の順番でスイッチを踏め」という意味（鏡の世界）なのだ。つまりは、「上・下・左・右・下・上」の順番に踏めばOK。正解ならば、部屋の外……㉙の位置に「おうごんのカギ」が入った宝箱が出現する。なお、Ⓓ、Ⓗ地点のどちらでも、踏む順番を間違えてしまった場合は、また最初からやり直すだけで大丈夫だ。部屋の外に出る必要はないぞ。

◀頭の上に出る記号でも、成否を判断できる。

◀制限時間はないので、慌てずに。



### Check Point 一方通行の扉を活用して2つの扉のスイッチを切り換えよう

Ⓐ地点のスイッチは、Ⓑの扉を開けるものではなく、ⒷとⒸの扉を交互に開けるためのスイッチ。まず1回目は、Ⓑの先の部屋で⑧の宝箱を忘れずに回収しつつ、左下の一方通行の扉から戻る。そして、もう1度Ⓐのスイッチを踏んで、Ⓒの扉を開ければOKだ。なお、手順を間違えてしまっても、何度でも切り換えは可能だぞ。⑥、⑦には強力な武器もあるので、取り忘れないように。

▲ファイアストームは忘れずに取るように。

## Check Point

## その1 足並み揃えてタイミングよくスイッチを!

Ⓔ地点の部屋の左右の端にあるスイッチは、左右を同時に4回踏むことで奥の扉が開く仕組みになっている。では、どういう風にクリアするかというと、COMの動かすアーチェとタイミングを合わせてスイッチを踏めばいい……のだが、実はアーチェは素直に踏んでくれるわけではないのだ。1、2回目はともかく、3回目は1度左に方向転換してから、4回目はジャンプしてタイミングをズラしてくる。アーチェが踏んだあと、一瞬遅れてからクレスが踏んでもOKなので、各スイッチの前に先回りしておき、アーチェが踏んだのを確認してから踏めば成功率が増すぞ。

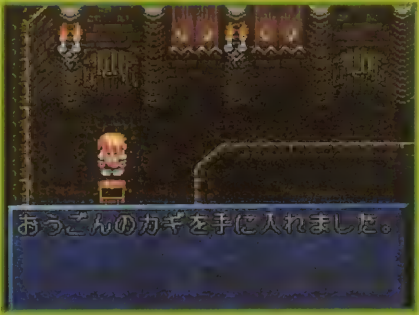
◀キミは何回目でクリアできるかな?

## その2 鏡の世界に飛び込んで重要アイテムをゲットしよう

前を通ると、鏡に写る自分の姿が死神に見える不気味な鏡、Ⓘ、Ⓙ、Ⓚ。実はこれらの鏡は、鏡の世界へとつながるワープゾーンなのだが、ワープするためにはP.41の㊴の宝箱で手に入るふしぎなてかがみが必要だ。てかがみを持っているなら、これらの鏡の前で◎ボタンを押せばワープができる。ただし、初めてワープするときは、鏡の中にいるリッチ(HP:4770)との戦闘になる。コイツはサモンデーモンの呪文を使う強敵なので、呪文を唱えられる前にさっさと倒してしまおう。Ⓚから入る鏡の世界では、P.38のCheckPointで解説したようにおうごんのかぎが入手できるほか、Ⓕ、Ⓖの石像の後ろのスイッチを入れると⑲～㉑の宝箱が出現するなどの仕組みもあるぞ。また、Ⓘ、Ⓙから続く鏡の世界にもたくさんの宝箱があるので、忘れずにゲットしよう。

▼リッチはなかなかの強敵。相手に攻撃させる暇を与えるな!

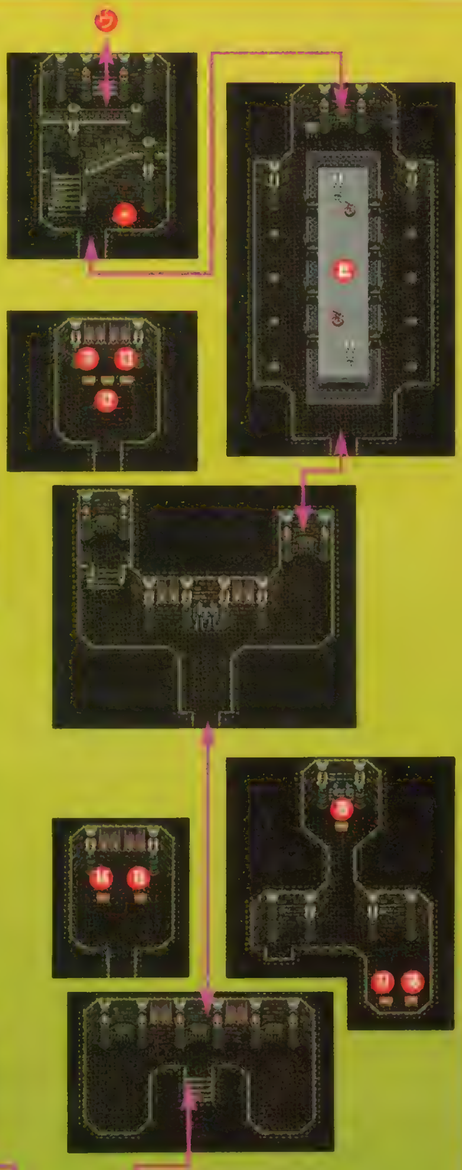
▲Ⓙから続く部屋には、ロックマウンテンの呪文書もアリ。

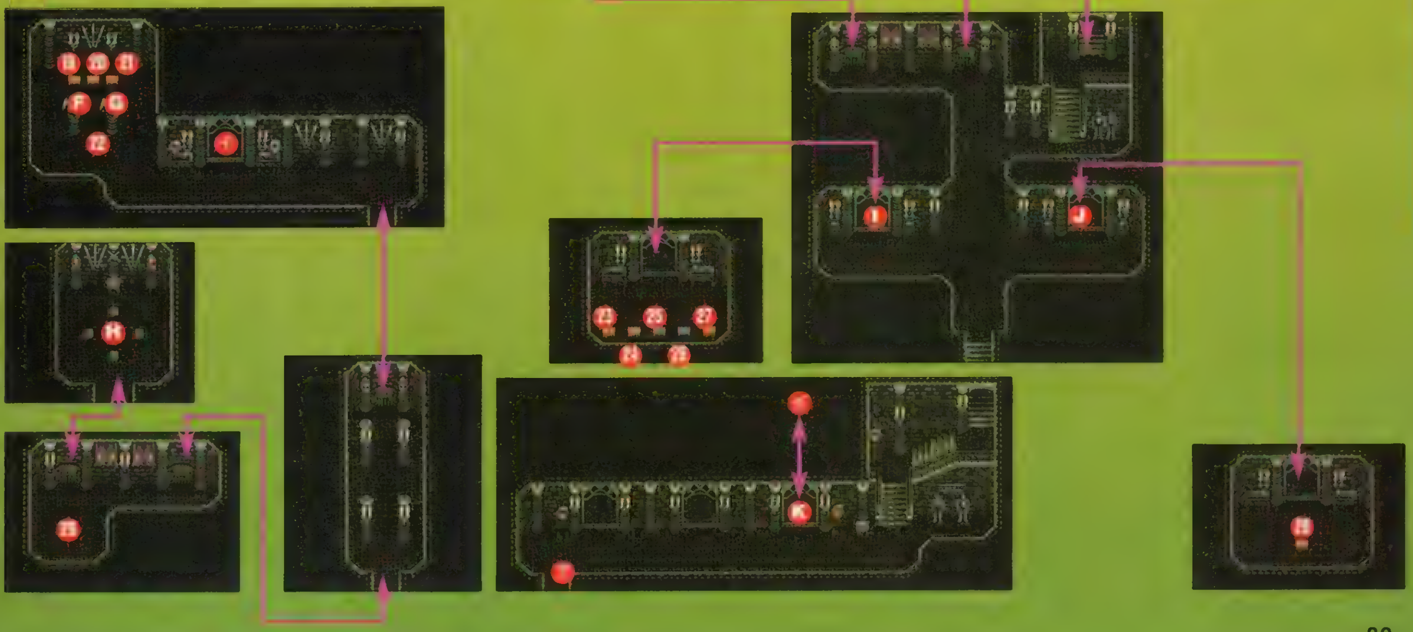



◀おうごんのかぎだけは忘れずゲット。

### 入手アイテム

| | |
|---|---|
| ①フレアマント | ⑯アップルグミ |
| ②アクアマント | ⑰アップルグミ |
| ③ハルバード | ⑱ルーンスタッフ |
| ④メックハルバード | ⑲シルバークローク |
| ⑤?SWORD | ⑳ルーンボトル |
| ⑥メックハルバード | ㉑ピヨハン |
| ⑦ハルバード | ㉒メンタルリング |
| ⑧ファイアストーム | ㉓ラベンダー |
| ⑨アタックシンボル | ㉔10000ガルド |
| ⑩セボリー&セージ | ㉕アワーグラス |
| ⑪オレンジグミ | ㉖エリクシール |
| ⑫ライフボトル | ㉗ホワイトミスト |
| ⑬アップルグミ | ㉘ロックマウンテン |
| ⑭オレンジグミ | ㉙おうごんのカギ |
| ⑮ライフボトル | |

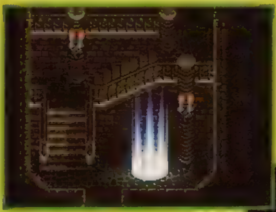




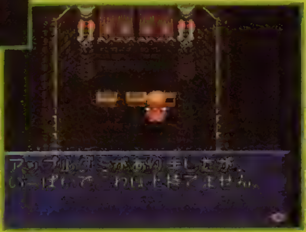
# ついにダオスの待つ階層へ!

同じ道筋を何往復か（最低でも2往復）しなければならないのは、冒頭でも解説した通り。特にP.40の階層では、同じトラップでも1回目と2回目では抜け方が違うものが存在するのだ。それらのトラップについては、右のCheckPointで解説している。見出しの通り、自分の訪れた回数が1回目と2回目（以降）の当てはまる方を参照してほしい。

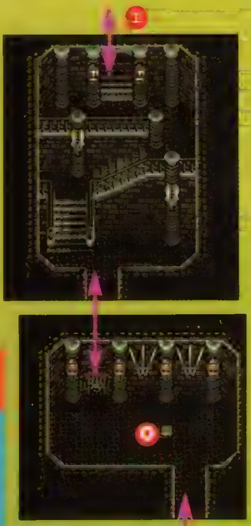
さて、さすがにこのダオス城、過去編のクライマックスだけのことはあり、登場する敵もかなり強い。戦闘は総力戦となり、特にアーチェの魔術への依存度が高くなるだろう。それだけに、TPの消耗は気になるところ。幸い、回復系のアイテムが宝箱から多く入手できるので、HP回復はアイテムで行い、ミントのTPはチャージの法術でアーチェに分け与える……といったシフトも必要になってくる。ダオス戦にはベストな状態でのぞみたい。

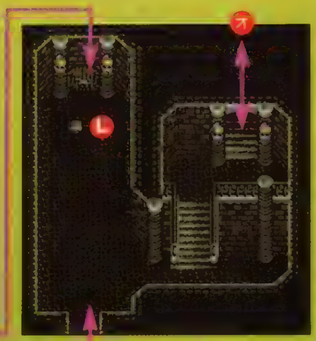


▲転ばぬ先の杖、要所要所のセーブポイントでは必ずセーブしよう



▲15個あるからといって無視せず、1個使って1個補充、というように有効活用すること。





## Check Point その1

### 1回目と2回目の"穴"の使い道の違いに注目

**1回目** Ⓛ地点のスイッチは、踏んでいる間だけ上の扉が開くという仕組み。だが、近くには重しになるような物はない……。まずは、㋔から上の階へと行こう。するとそこには動かせる（◎ボタン＋移動）石像・Ⓜと、床の大穴・Ⓝがある。この穴から、石像を落とせば、実はⓁ地点の部屋に落ちるようになっている。あとはスイッチの上まで運べばOK。

▲石像を穴まで運び、上から落として……。

◀再び移動させ、スイッチに乗せればOK。

**2回目** 2回目にここを訪れるときは、その2のトラップをクリアする関係上、アーチェを除いた3人パーティになっているはずだ。Ⓛのスイッチは、もう石像によって押されている……では、なにをするのかというと、実は用があるのはⓃの大穴。ここから下にいるアーチェ（詳しくはその2参照）を呼び、合流するのが目的となる。特に難しい操作は必要なく、Ⓝ地点に行くだけでOK。

▲やっていることは、かなり荒業なトラップクリア法だと思う（笑）。

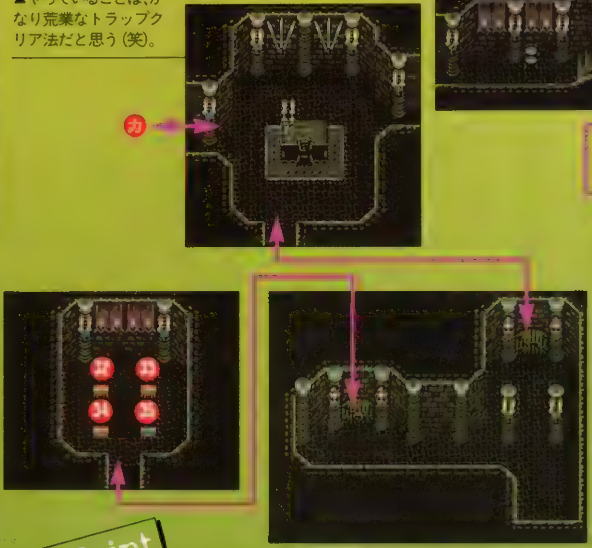
## その2 パーティ分割!? 果たして誰を残すのか…

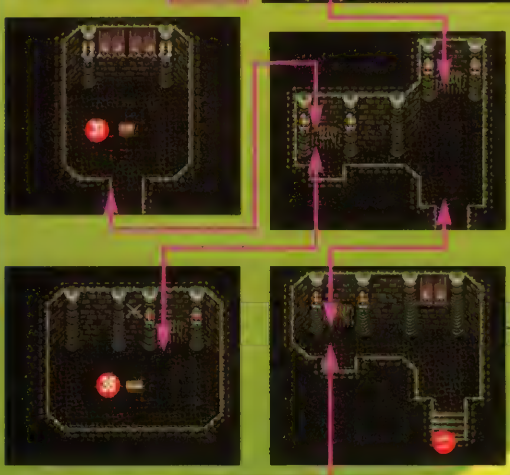
**1回目** ◎地点のスイッチも、踏んでいる間だけ上の扉が開く仕組みとなっている。ただ、今回は完全に重しになるような物はないし、上から物を落とすような穴もない。ここでは、スイッチに2回乗ると、「パーティーの中の1人を重しにしよう」ということになるので、好きなメンバー選べばOK。

▲攻守のバランスを考えるとクラースを残すのがいい。

**2回目** 2度目に訪れた、◎地点。トラップ自体は1回目と同じだが、今回はその後にⓃ地点の大穴から合流（その1を参照）することを考えて、"必ず"アーチェを残していくようにしよう。ほかのメンバーを残してしまうと、無駄足を踏んでしまうことになるので注意すること。

▲かなりの戦力ダウンになるが、根性で乗り切ろう。





## Check Point 入れない部屋はとりあえず無視していこう

この階層にある、30の宝箱へと続く部屋の扉、㉜〜㉟の宝箱がある部屋への扉を開けるためには、おうごんのカギというアイテムが必要となる。このアイテムの入手方法は、P.38〜P.39のCheckPointを参照してもらうとして……とにかく、初めてこの階層を訪れるときには、おうごんのカギは絶対に持っていないはず。つまり、これらの扉は開かない、ということだ。ここだけに限らず、「TOP」では「急がば回れ」的なトラップが非常に多い。近くを探してみて、スイッチらしいスイッチが見つからなかったら、「今はまだそのときではないんだ」とスッパリあきらめてしまうのも、実は効率良くクリアする秘訣だったりもする。

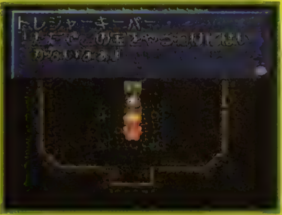
◀じらすだけあって、宝箱の中身はなかなかの珍品（?）。アイテムコレクターは要チェック。

## Check Point

### 中ボス戦パート1 ジンを倒しててかがみを入手

**その1**

Ⓟ地点には、トレジャーキーパー（ジン）がいる。コイツを倒さなければ、P.39の鏡の世界に入るために必要なアイテムふしぎなてかがみは手に入らないぞ。詳しい攻略法は、下のボス攻略集の方を参考にしてほしい。ジンそのものの強さもあるが、一番厄介なのはこの部屋に入るときには3人パーティにならざるを得ないこと。普段よりも気を引き締めて戦いに挑もう。また、ジン戦が終わったら、忘れずに別れた仲間と合流しておくように。

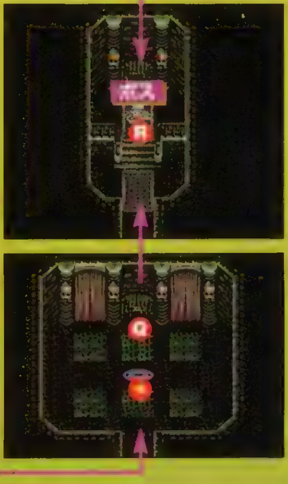


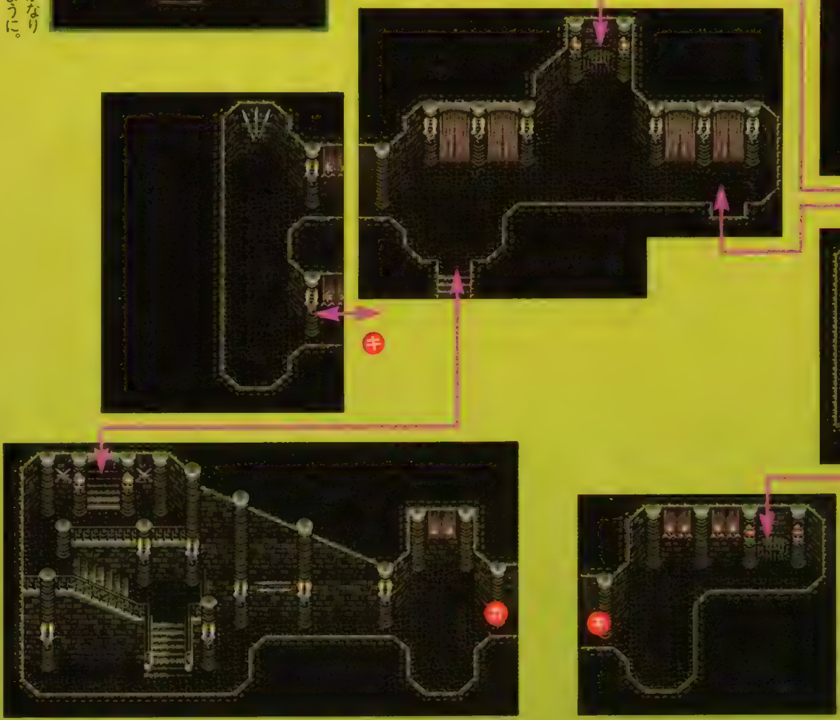
▶セーブポイントから、かなり距離があるので負けないように。

### その2 4人揃わないと開かない扉!?「四方八門封印術」を打ち破れ!

ダオスの部屋へと続くⓆ地点の扉は、「四方八門封印術」という特殊な結界で守られている。これは、4人がそれぞれ別々の方角を向いて念じることで開く仕組みになっており、全員が揃った状態でないとクリアは不可能だということ。このため、P.40のCheckPointでも解説したように、Ⓠ地点のスイッチは必ずアーチェに踏ませること。3人でも、ここまで来れてしまうので、ここから引き返すとなると、かなりのロスタイムだ。

▲扉を開けた先には、イーヴルロードが待ち構えている。要セーブだ。

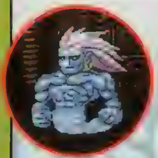




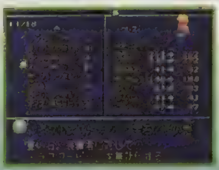
**入手アイテム**

| | |
|---|---|
| ㉚チャームボトル | ㉟シルバーケープ |
| ㉛フィートシンボル | ㊱ビーフ |
| ㉜メロン | ㊲ルーンボトル |
| ㉝マンゴスチン | ㊳プロテクトリング |
| ㉞プルーン | ㊴ふしぎなてかがみ |

### BOSS ジン HP7100



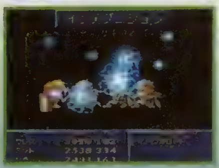
ジンは高速で体当たりをしてくる攻撃と、トラクタービームの呪文を使ってくる。突進はスピードも速く、威力も強いので無理に攻撃せず、防御してから反撃するようにしよう。また、呪文の詠唱を始めたら、すぐ攻撃して中断させよう。



▲魔法対策に、ピクルスストーンを装備しておくのも吉。

### BOSS イーヴルロード HP6400

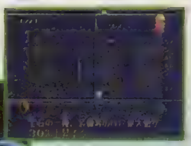
イーヴルロードの怖いところは、なんといってもサモンデーモンの呪文。特に今回は3人もいるので、3連続で唱えられた日には即死確定。ダメージを与える役はアーチェに任せ、クレスは敵の呪文を中断させることに全力を傾むけよう。

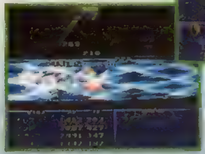


▲TPを惜しまず、インデグニションなどで先制しよう。

### BOSS ダオス HP30000

ただでさえ強いダオスは、イーヴルロードを2人も連れての登場。下にその対処法をまとめてみたので、参考にしてほしい。なお、ダオスがピンチになると撃って来るダオスレーザーをくらって一撃で全滅してしまう場合は、レベルが低すぎる（最低でも45）。もう一度、レベルや防御力などをチェックしよう。

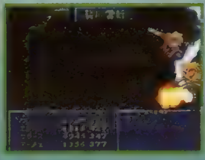




▲防御力が高いと呪文のダメージも軽減する。◀アクセサリーによる強化も忘れずに！

#### ●ダオスの動きを封じろ

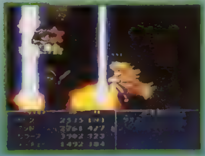
一番注意したいのは、ダオスを画面外に置かないようにすること。相手の動きがわかれば、対処もしやすいはず。クレスのオススメの必殺技は襲爪雷斬。これなら、ダオスの動きを長い間止めておくことができ、その間にアーチェたちの呪文の詠唱が完成するという仕組みだ。



▲画面端に追い込めば、ハメ殺すことも可能だぞ。

#### ●ショートカットを活用

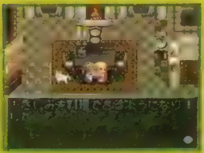
イーヴルロード、ダオスとも光・雷属性に弱い。よって、アーチェ、クラースが使う呪文はインデグニション、ルナがオススメ。これらの魔法をショートカットキー（L2、R2）に登録すれば、若干だが詠唱時間を稼ぐことができる。あとは、連打するだけでもOKだ。



▲TPが尽きるまで、襲爪雷斬コマンド＋L2、R2連打！

# 4 アルヴァニスタの都〜エドワード邸

ダオスを追跡する手がかりを求め、アルヴァニスタ城のルーングロムを訪ねるクレスたち。その後ルーングロムの提案により、時間転移の研究をしていたエドワードを訪ねるのだった。イベント終了後、トールの存在が明らかになる。でもそこへ行くには、まずユグドラシルを復活させなければならない。ミントの夢イベントを見たら、ひとまず白樺の森を目指そう。



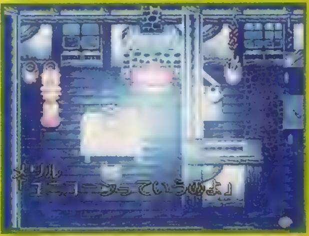
▼トールに行けば時間転移が可能に!?

◀エドワードの妻から、おさしみの料理を会得

## Check Point

### エドワード邸を出たら宿屋に泊まろう

エドワード邸でのイベントを終了後どこかの宿屋に泊まるとミントの夢イベントが発生。その後、船に乗るとミントとの会話イベントになる。ミッドガルズの宿屋だと船のイベントは発生しない！



▲夢イベントを見ていないと、白樺の森に行っても何も起きないので気を付けよう。

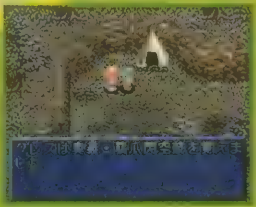
# 5 ヴァルハラ平原

白樺の森はヴァルハラ平原の北西に位置している。エドワード邸を出たらまずミッドガルズに向かい、そこからヴァルハラ平原へと進んでいこう。白樺の森にはボス戦が用意されているので、回復アイテムが不足しているとピンチに陥いることもある。必ずその手前のミッドガルズで買いそろえておくこと。ここに掲載したヴァルハラ平原のマップは、白樺の森までの最適ルートだ。途中で奥義書が手に入る場所があるので、通過するときに買っておこう。

## Check Point

### Ⓐの場所へ行って奥義、襲爪閃空破を購入！

ヴァルハラ平原の中程あたり、①の場所では襲爪閃空破の奥義書を売ってくれる剣士がいる。超古代都市トールを経て未来に行ってしまうと入手できなくなるので、このタイミングで買っておこう。ちなみにこの剣士はヴァルハラ戦役が終了したあとじゃないと登場しないので注意だ。



▶白樺の森からの帰りではなく、行きに購入しよう。でも、50000ガルドは高い気もするが……。

◀もう敵は出現しないのでダッシュでどんどん進み、マップ北西に位置する出口を目指そう。

**入手アイテム**

①襲爪閃空破の奥義書

# 6 白樺の森

白樺の森に入るとイベントが発生し、ミントとアーチェだけで行動することになる。そしてⒶに近づくとアーチェがパーティから抜けていくぞ。その後ミントが1人で先に進むと、森の一番奥でユニコーンに会うことができる。ユニコーンとの会話が進むとボスのイーヴルロードが出現！ クレスとクラースがⒶへ行けばボス戦がスタートする。そのとき、必ずⒷにいるアーチェを連れていくこと。ボス戦を終えてユニコーンホーンを入手したら精霊の森に向かおう。

▲Ⓑで待つアーチェを連れていかないと、ボス戦で苦労することになる。慌てずに行動していこう。

▲ボス以外の敵は出現しないので、仲間が抜けても心配はない。

## Check Point

### とうちゅうかそうを取る機会は4回ある

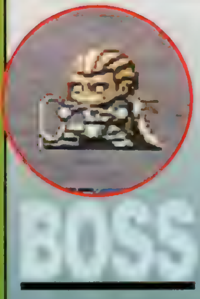
森にある「とうちゅうかそう」は過去編のダオス戦の前後。未来に時間転移したあと。未来編ではおのおのけんを入手したあと……の合計4回入手できる。貴重な交易品なので数多くゲットしておこう。

**入手アイテム**

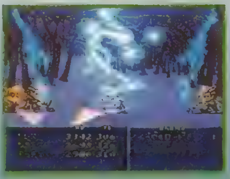
①〜⑥とうちゅうかそう

⑦ユニコーンホーン

## BOSS イーヴルロード HP6400



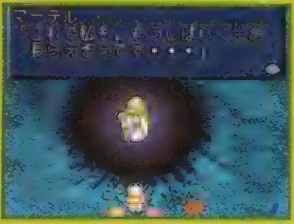

出現する3体のイーヴルロードは、強力なサモンデーモンを頻繁に使ってくる。クレスは鳳凰天駆や襲爪雷斬。アーチェはインデグニション、クラースはルナを連発し、敵の詠唱を邪魔しながらダメージを与えていこう。この戦いにミントは参加しないので回復役がおらず、長期戦になるとピンチになる。敵を野放しにしないように、常に攻撃をし続けよう。



◀攻撃が途切れないように繰り出していくこと。

## 7 精霊の森

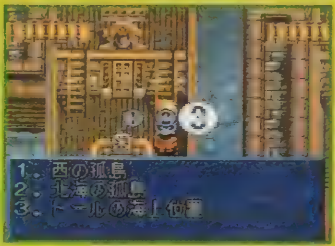
世界樹ユグドラシルの前に立ったミントが癒しの法術を使うと、突然ユニコーンホーンからまばゆい光があふれ出し周囲を包み込む……。そして気が付くと、緑豊かになったユグドラシルの根本にミントが倒れているのだった。ユグドラシルを復活させたら、いよいよ次は超古代都市トールだ。トールへはベネツィアから船で行くことになる。ひとまずベネツィアへ向かおう。



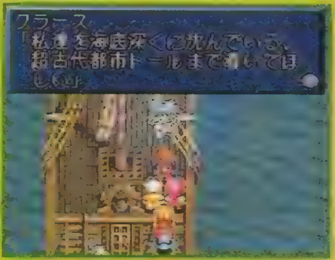
▲ミントの法術とユニコーンホーンのパワーで世界樹ユグドラシルが復活！

## 8 ベネツィア市

ユグドラシルを復活させ、過去での行動をすべて終えた一行は、時間転移の手がかりを探すためトールを目指すのだった。超古代都市トールはベネツィアの北東の海底に位置している。ベネツィアの港に停泊している船の船長に頼めば1200ガルドで連れていってくれるぞ。ただ、この船に乗ってトールに着いてしまうと、もう地上には戻れなくなってしまう！装備は万全か、奥義や呪文書の取り忘れ、ミニゲームのやり残しはないかをチェックして、船に乗りこもう。ただし、回復アイテムはトールでも手に入るので、心配ない。




◀町の北側を通った先にある桟橋に、トール行きの船は停泊しているぞ。




◀沖合までくるとイベントが発生し、ウンディーネの協力で海底へ……。

## Check Point 隠しアイテムとミニゲームを出発前に再確認！

**●精霊の洞窟の「秘密の言葉」** 奥に通じる扉を開けるため秘密の言葉を入力したはず。正解は「ヨチイダ」だが「オタカラ」と入力するとスレイヤーソードが入手できるのだ！

**●アルヴァニスタ城の石取りゲーム** 必勝法は「4の倍数＋1のときに取ると負け！」ということ。例えば最初の数値が21なら後攻。60なら先行して3つ取るのだ。その後は数値を調節しつつ取っていけばOK！　1勝でミラクルグミ。2勝でメンタルリングと称号「いしとりめいじん」だ。

▲石取りゲームでは、相手の取った石の数と、自分の取った石の数の合計が4になるようにすればOKだ。

**●アルヴァニスタの都のレースゲーム** 必勝法は「ルートを覚えてナナメ移動を多用！」ということ。1勝で称号「マッハせいねん」と、①さんご、②けがわ、③?SWORD（ロングソード）、④?SWORD（フェイムフェイス）のうちのどれか1つ。3回勝利するとそれ以上挑戦することができなくなる。

## 9 超古代都市トール

想像を遥かに超える高度な文明を持ちながら、何らかの理由で海中に沈んだ伝説の都市トール。ここなら時間転移に関する情報が得られると信じ、一行は足を踏み入れるのだった。マップ内の「入口」に到着したら、Ⓐの部屋に行って①トランプを入手。その後Ⓑに行き、扉の左でキラキラ光っている場所を調べると建物の中に入れるようになるぞ。Ⓒには補給ロボがいて、アップルグミ、オレンジグミ、パナシーアボトル、ライフボトルを無料でくれる。建物の中に入る前に立ち寄って補充しよう。コモンルームのⒺへ行けば、過去から現代へと時間転移ができる。

▼トランプを使って扉を開け、建物の中に入ろう。

▲トールの最深部には時間転移装置があった！さっそく装置に命令を送るクレス。そして……。

## Check Point カギの場所、正解の扉の位置はランダムで変化

大部屋には8つの扉と宝箱がある。この扉を開けるためのコモン・キーは、8つの宝箱のどれかに入っているぞ。端から順に調べていくしかないだろう。無事コモン・キーを入手したら扉を開けるわけだが、そこにまた仕掛けが！　なんと扉がどこにつながるのか、通ってみなければわからないのだ。目的の場所に出るまで何度も繰り返すことになるだろう。Ⓓでは警備ロボットとの戦闘になるが、出現するのはザコなので問題はないはず。戦闘を終えたらⒺに行き、時間転移で現在へと向かう。

▲宝箱を順番にチェックし、まずはコモン・キーを手に入れよう。

▲最初は小部屋、それからコモンルームに行くのが基本ルート。

**入手アイテム**
1. トランプ
2. コモン・キー
3. ゴッドブレスの呪文書
4. ダイヤモンド

# 装置を使い102年後の地下墓地へワープ！そして…

# 10 地下墓地（現代）

超古代都市トールの最深部にあった時間転移装置を使用し、現代の地下墓地にタイムワープした一行。そこにはモリスンが、クレスとミントを過去の世界に送った直後、ダオスがモリスンとチェスターにトドメを刺そうとする瞬間だった。彼らを守るべくクレスたちはダオスに戦いを挑む……！　ここで対決するダオスは、ダオス城で戦ったときよりもかなり強い。油断をしていると、アッという間に全滅させられてしまうだろう。この戦いに関しては、戦闘前の準備や具体的な戦い方を細かく解説したので、それを参考に戦ってほしい。ダオスを撃破すると、そのパワーが暴走して地下墓地は崩壊！　そのまま脱出イベントになる。

▲崩壊し始める地下墓地から脱出する一行。間に合うか!?
◀時間転移によってダオスの目の前に現れることに！

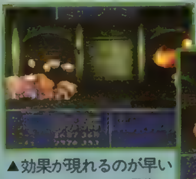
## BOSS ダオス　HP45000

出現する敵はダオスのみ。戦いが始まったら、すぐにＬ１ボタンで仲間たちにＳＴＡＹをかけると同時に、クレスをダオスに接近させる。その後の行動は、先の戦いと同様にアーチェはインデグニション、クラースはルナ。ミントはＨＰ回復の法術。そしてクレスは襲爪飛燕脚か襲爪雷斬を使って攻撃する。この２つは攻撃の間合いが広く、無敵時間があり、しかも放たれる稲妻は追尾性があるため、仲間たちの詠唱時間を稼ぎやすいのだ。これらの攻撃を途切れないように入力し続けよう。詠唱が邪魔されたら、ＨＰ回復をさせながらしつこく入力すること。勝つためにはとにかく押しまくるしかない！

◀途切れないように攻撃しないと、猛反撃がくる！

### ●ダオスレーザーを受けてしまったら…

ダオスに攻撃の時間を与えると、脅威のダオスレーザーを撃ってくる。これを受けてしまったら、法術は使わずアイテムでHPを回復させること。なぜなら法術だと詠唱時間が必要なため、いつまでも回復できない場合があるのだ！　ただダオスレーザーは、回避はできないが被害を減らすことはできる。やり方は、ダッシュを使ってクレスをダオスの背後に回らせ、ダオスの注意をクレスに向けさせること。こうすればクレスは攻撃を受けるが、ほかの仲間は無傷だ。



▼クレスが傷ついたら、仲間全員で回復させよう。

▲効果が現れるのが早いアイテムでＨＰを回復！

### ●どうしても勝てない場合は、この方法で!

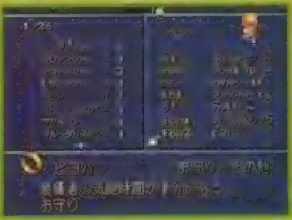
コマンドのショートカットを利用して、攻撃と攻撃の隙間をさらに小さくするのが良いだろう。割り当てるのは、アーチェのインデグニションとクラースのルナがベストだぞ。そしてミントは「作戦」で回復をメインに使わせ、クレスは⊗ボタンだけで襲爪飛燕脚か襲爪雷斬が出るようにしておく。攻撃を繰り返せば、ダオスを画面端に追い詰めることができるぞ。

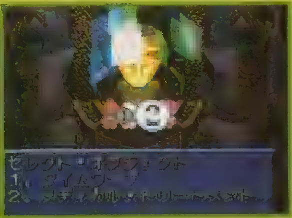
◀ダオスを画面右端に追い詰めて攻撃を繰り返せ。

## Check Point　ダオス戦で勝利するには下準備が重要！　しっかり整えて挑戦せよ

ダオスとの戦いは時間転移の直後に開始されるため、準備はトールを出る前にしておく必要がある。まず強さだが、クレスのレベルが45以上はないとツライだろう。そしてテクニカルリングと気絶時間が半分になるピヨハンを必ず装備。回復アイテムが減っていたら、トールのマップ内Ⓒ（前ページ参照）の場所まで戻り補充しておくこと。隊列はクレスを右端に設定し、残りの３人は左端に固める（戦闘中にＳＴＡＹをかけ後方支援を徹底させるため）。そして時間転移装置のメディカル・トリートメントを使いHPを回復したら、最後にデータをセーブだ。たとえ運悪く敗れたとしても、こうしておけば次の挑戦が楽になるぞ。

▼ダオスは気絶を誘発する攻撃を連発してくる　ヒヨハンは絶対に装備しておきたい





▲ＨＰを回復するにはメディカル・トリートメントを利用。準備を終えたら時間転移。

# 11 モリスンの家

宿敵ダオスを打ち破り、崩壊する地下墓地からなんとか脱出したクレスたち。ついに平穏な暮らしを取り戻すのだったが、未来からの来訪者ハリソンがもたらした衝撃の事実により事態は急変する。なんとダオスが50年後の世界に姿を現したというのだ。しかも圧倒的な力で着々と勢力を拡大しているらしい！　ハリソンは、ダオスを倒した過去の英雄を捜し出せ……というアルヴァニスタ王の命を受けこの時代へやってきたという。その話を聞いたクレスたちは、ハリソンと一緒に未来の世界に行くことを決意。仲間たちもそれに同意し、一行はトールのコモンルームを訪れる。そこで過去から現代へと時間転移をしたように、今度は現代から未来に行くのだ。クレス、ミント、アーチェ、クラース、そして親友のチェスターとハリソンの６人は、それぞれの思いを胸に50年後の未来を目指し、再び時間を越えるのだった。はたして未来の世界にはどんな冒険が待っているのか、そしてダオスとの戦いの行方は……？

▲すべてイベントとして展開するので、現代の世界を自由に動き回ることはできない。

◀▼再びトールのコモンルームを訪れる一行。未来とはどんな世界なのか、人々の暮らしとは？　注目の終盤戦がスタートだ。

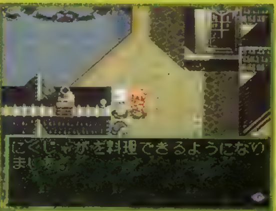
## 50年後の未来に向けて再び時間を超える…

# 未来編

突然の来訪者ハリソンと共に50年後の世界にやってきたクレスたち。だが、ダオスの勢いはあまりにも強く、行く先々で苦戦を強いられる。果たしてダオスを葬る方法はあるのか？　時間を超えた因縁の戦いは、いよいよ最終章に突入するのだった……。

## 12 ミゲールの町

時間転移によってクレスたちがたどり着いた場所は、50年後のトーティスの村だった。そこでハリソンは船の手配をすると言い残し、ひと足先にベネツィア市に旅立つ。一方クレスたちも町で準備を整え、ハリソンを追って出発するのだった。この町では奥義書や料理の方法。そして周辺の山道や精霊の森では、アイテムを入手できるぞ。周辺の地形は現在、過去と同じなので迷う心配はないはず。アイテムを取りつつ、ひとまず北のユークリッドの都を目指そう。



◀宿屋の横にいる料理人は、にくじゃがを教えてくれる。

### Check Point
**宿屋に泊まるとチェスター、クレスのイベントが発生、称号もゲットできる！**

未来に到着してからすぐに宿屋に泊まるとイベントが発生！　チェスターが「どりょくか」の称号を獲得するぞ。そして剣術道場で会話したあとにミゲールの町の宿屋に泊まると、今度はクレスのイベントが発生する。そのイベントには新たな奥義のヒントが隠されているらしいが……。どちらのイベントも必見モノなので、必ずチェックしておこう。

▲父ミゲールの夢を見るクレス。この夢には新たな奥義のヒントが！

**ミゲールの町**

| 入手アイテム |
|---|
| 鳳凰天翔脚　20000ガルド |
| アワーグラス |

**精霊の森**

| 入手アイテム |
|---|
| リバースドール |

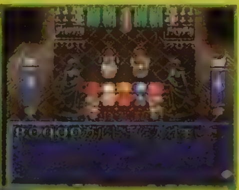
**山道**

| 入手アイテム |
|---|
| リバースドール |

## 13 ユークリッドの都、ユークリッド城

ベネツィア市に行く途中でユークリッドの都に立ち寄った一行は、城内の闘技場で開催されている武術大会のウワサを耳にする。さっそくクレスが出場してみたのだが……。城の3階にいる料理人からは、ステーキの料理法がゲットできる。市や城にはたくさんの人がいるので全員と会話してから先に進んでいこう。

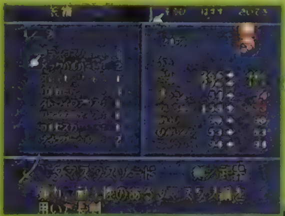
▼食材店に現れるブッシュベイビーを捕まえると……



▲王様に会うと準備金として80000ガルドがもらえる。

### Check Point
**武術大会に出場して奥義を入手するのだ**

武術大会に出場して8連勝すると獅子吼破斬の奥義書。そして9戦目に勝てば「チャンピオン」の称号がもらえる。今回は奥義の取得を前提に、1周目に登場するモンスター（右の①～⑧）の特徴と対策を解説していこう。まず装備だが武器はダマスクスソード、その他のアイテムとしてテクニカルリングとフィートシンボルを選ぶのがベスト。そしてジャンプ斬りをメインに戦うのだ。HPの回復には集気法を使用。アイテムは大事に使うこと。これでOKだ！


◀ダマスクスソードは必須。防具もバッチリ整えよう。

▶基本はテクニカルリングを装備してのジャンプ斬り。

| 入手アイテム |
|---|
| 獅子吼破斬の奥義書 |
| 80000ガルド |

### MONSTER DATA

| | | | |
|---|---|---|---|
| | シュヴァリエ / HP5500 / 弱点▶ー | [illegible]クに勝てるが[illegible]に。[illegible]へ進め。 | |
| | スケルトン / HP200 / 弱点▶光 | ①HPが少ないため、ほぼ1撃で[illegible] | |
| | マンティオーク / HP5200 / 弱点▶火・風 | [illegible]着地後に2連続[illegible]られる。 | |
| | クラーケン / HP10500 / 弱点▶火・雷 | [illegible]の基本戦法で戦え[illegible]も有効だが[illegible]には防御だ。 | |
| | クレイゴーレム / HP20250 / 弱点▶風 | [illegible]合いを取って[illegible]えよう。 | |
| | マンドレイク / HP10200 / 弱点▶火・風 | [illegible]攻撃を受けるとマ[illegible]にリキュール[illegible]はジャンプ斬り。 | |
| | バジリスクキング / HP21850 / 弱点▶雷 | [illegible]リキュールボトルを[illegible]ジャンプ斬りで[illegible]これを繰り返せ。 | |
| | ボアボア / HP20150 / 弱点▶火 | [illegible]ジャンプ斬りが有効だ。[illegible]したいので使わずに倒したい。 | |
| | ガルフビースト / HP41000 / 弱点▶火・光 | [illegible]に苦戦するよう[illegible]では倒せない[illegible]、奥義を入手して退散！ | |

## 14 ローンヴァレイ

そのまま通過しても支障のない場所だが、ここには料理法のほか指輪（召喚術を獲得するのに必要になる？）といった貴重なアイテムも隠されている。あとで再び訪れるのは面倒なので、このタイミングですべてゲットしておくのが良いだろう。次の目的地は、いよいよベネツィア市だ！

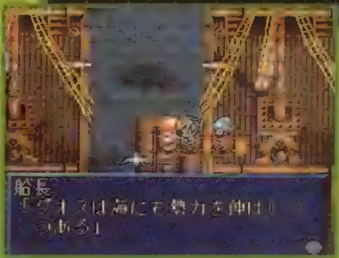
▲アメジストの指輪を入手。でも精霊は一体どこに？

▲小屋の中でグラタンの料理法を教えてもらえる。

| 入手アイテム |
|---|
| アメジストの指輪 |
| リバースドール |
| エルブンブーツ |
| ホワイトミスト |

## 15 ベネツィア市

▶お稽古のイベントを6回繰り返すとミントが称号を獲得！



◀ダオスの勢力が海にまで及んでいて船を出してもらえない。

ベネツィア市に到着したクレスたちは、ハリソンを捜し港に向かう。しかし、そこで思わぬ事態が！　船長の話によればダオスの勢力が海にまで及んでいて船は出せないというのだ。海路を断たれ、途方に暮れるクレスたち。だがハリソンが何かを思い出したらしく、一緒にユークリッドに行ってほしいと言い始める。果たしてハリソンは何を思い出したのか、そしてユークリッドに何が待つのか……。

市長の家にはピアノの稽古をしている少女がいる。会話をすると、ミントが少女にピアノを教えるイベントが発生するぞ。いったん街から出て再び少女のもとを訪れるとイベントが進行。これを繰り返すと6回目でミントが称号「ピアノのせんせい」を獲得するのだ。

## ユークリッドの都に一体何が…

▶ハリソンに何か考えがあるらしい。一行はユークリッドの都に引き返すのだったが……。

# 幻想水滸伝II

奥が深いこのゲームの、さらに奥を紐解く特別企画。
これで『幻想II』の世界がもっと広がる!!

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶コナミ |
|---|---|
| | ▶MC（2ブロック） |

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

いつもRPGの担当になるとクリアするのは相当あとになっちゃうんですけど、お正月があったおかげで108人集めたハッピーエンディングを見ることができました。でもまだまだ試したいことがあって、只今セカンドプレイの真っ最中！　次号からは今まで書きたくても書けなかったことが公開できるので、楽しみにしていてください。あと、キャラコンの方にもどしどしおハガキを送って下さいね。すべてちゃんと目を通しますよ。　　(PON)

# 108星が教える『幻想II』ガイド!

今回はストーリー攻略をひと休みして、中盤までの知って得する情報を特別企画でお贈りする。ルカとの対決までの貴重アイテム入手表、紋章データ、マップ付き本拠地案内、各レシピで作れる料理リストなどなど、役に立つ情報が満載だ！　また普通にプレイしただけでは気付かない、ちょっとした小ネタなど、思わずもう1回プレイしたくなるような内容も盛り込んでいるから、もうすでに1度クリアした人や、2回目のプレイに突入している人だって大丈夫！　案内役は宿星キャラの仲間たちにお願いしてみたぞ。それでは宿星キャラのみなさん、張り切ってどうぞ!!

▲ルカとの対決までの範囲内での、おさらいも兼ねているぞ。

▲普通にプレイしたのでは気付かないことも、バッチリフォロー。

## リッチモンドが教える場所別貴重アイテム入手リスト

▲コイツみたいに序盤で手に入るアイテムもあるぞ。

このリッチモンドさんに何か用かい？　貴重なアイテムの入手場所が知りたいって言うんだろ。言わなくたってわかっているぜ。ただし、今回はルカ・ブライトとの対決までの範囲にさせてもらうぜ。それ以降はまたの機会にしときな。任せておけって、仕事はパーフェクトに、だ。

※カッコ内の数字は、価格（ポッチ）を表しています。

| | | |
|---|---|---|
| キャロの街 | ふるい本1かん「こっとう品リスト」 | 道場の机を調べる |
| ミューズ市 | おとセット1<br>ふるい本4かん「人物リスト」<br>レシピ3（おひたし） | イベントでエルザからもらう<br>市庁舎の本棚を調べる<br>トウタ加入後のホウアンから |
| コロネの街 | レシピ5（ギョーザ） | 酒場にいる男からもらう |
| シンダル族の遺跡 | ふるい本2かん「シンダルを追いし者」 | 宝箱 |
| グリンヒル市① | ふるい本5かん「27の真の紋章」<br>レシピ20（てんぷら）<br>レシピ25（ピザ） | ニューリーフ学院1Fの本棚<br>宿屋のおばさんにもらう<br>道具屋の掘り出し物（3600） |
| 森の村 | ふるい本6かん「交易の手引き」 | 交易所のおじさんにもらう |
| クスクスの街 | レシピ9（フライ）<br>レシピ11（ドリア） | 民家の本棚を調べる<br>道具屋の掘り出し物（2700） |
| サウスウィンドゥ市 | 友情の封印球<br>ふるい本3かん「ほり出し物リスト」 | 盆栽を調べる<br>道具屋の掘り出し物（3000） |
| ラダトの街 | レシピ14（にざかな）<br>レシピ18（コロッケ）<br>おとセット5<br>こぶた | 酒場のコックさんにもらう<br>道具屋の掘り出し物（3300）<br>道具屋の掘り出し物（2500）<br>子豚売りから買う（5000） |
| レイクウェストの街 | 好意の封印球<br>レシピ16（すの物）<br>キャベツのたね<br>ひよこ | 桟橋の野菜カゴを調べる<br>タキの家の棚を調べる<br>テツの家の前のタルを調べる<br>船着き場の北で捕まえる |
| トゥーリバー市国フィールド | かめ設計図1（守護神の足） | イワマジロンが落とす |
| トゥーリバー市 | レシピ23（オムライス）<br>ほうれん草のなえ | 道具屋の掘り出し物（4200）<br>チャコ加入後のスースーから |

| | | |
|---|---|---|
| トゥーリバー地下水路 | レシピ21（焼き魚） | マッドシャークが落とす |
| コボルト村 | どりょくの封印球<br>レシピ13（ミートパイ）<br>レシピ31（ハンバーグ） | 村長の家前のかめ<br>村長の家にいるおばさんから<br>道具屋の掘り出し物（4500） |
| 竜口の村 | キャベツのたね<br>こうし | 倉庫の木箱を調べる<br>子牛売りから買う（6000） |
| グリンヒル市② | こぶた | ニューリーフ学院横で捕まえる |
| グリンヒル市国フィールド② | かめ設計図2（守護神のしっぽ） | びんぼうがみが落とす |
| 森の村② | ほうれん草のなえ<br>こひつじ<br>アイアンハンマー | トニー加入後の村長にもらう<br>子羊売りから買う（4000）<br>防具屋の男から買う（2000） |
| マチルダ騎士団への抜け道 | おとセット2<br>レシピ29（やきにく）<br>たねいも | ドレミのせいが落とす<br>ナメゾンビが落とす<br>ひいらぎパパが落とす |
| ロックアックス城 | げき怒の封印球 | 鑑定屋2Fの棚を調べる |
| 街道の村 | うさぎ設計図2（守護神のしっぽ）<br>レシピ26（てりやき）<br>レシピ32（おべんとう）<br>こうし<br>こうし | 道具屋の掘り出し物（3000）<br>道具屋の掘り出し物（4200）<br>フリーイベント後ケントの母<br>子牛売りから買う（7000）<br>子牛売りから買う（5000） |
| 洛帝山 | ドラゴン設計図2（守護神のしっぽ）<br>白馬設計図2（守護神のしっぽ）<br>かめ設計図3（守護神の体） | 宝箱<br>宝箱<br>ホークマン、スカイナイトが落とす |
| バナーの村 | たねいも<br>かくせいの封印球<br>うさぎ設計図3（守護神の体）<br>トマトのなえ | 民家のおばさんからもらう<br>タルを調べる<br>道具屋の掘り出し物（3500）<br>道具屋の掘り出し物（2600） |
| バナーの峠 | まどセット1 | とらが落とす |
| グレッグミンスター | ふるい本7かん「門の紋章戦争」<br>カッパーハンマー<br>旋風の封印球<br>レシピ28（カレー）<br>トマトのなえ | 城1Fの本棚を調べる<br>城1Fの兵士からもらう<br>宿屋2Fのセイラさんにもらう<br>道具屋の掘り出し物（5700）<br>街の人から買う（700） |



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# ジーンさんが教える紋章データ一覧

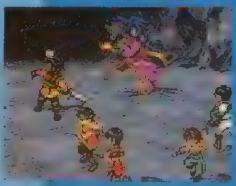
フフフ……紋章のことが聞きたいの？　そうねぇ、じゃあこっちにいらっしゃい……。特別サービスよ。

## 魔法紋章

おもに戦闘で使う紋章よ。たいていの物は私の店で買えるわ。

| 紋章 | LV | 魔法 | 効果 |
|---|---|---|---|
| 火 | 1 | 火炎の矢 | 敵全体に約60ダメージ |
| | 2 | 炎のかべ | 敵横一列に約150ダメージ |
| | 3 | おどる火炎 | 敵全体に約300ダメージ |
| | 4 | 大爆発 | 敵全体に約700ダメージ |
| 烈火 | 4 | 最後の炎 | 敵全体に約900ダメージ |
| 水 | 1 | 優しさのしずく | 味方１体のHP全回復 |
| | 2 | 守りの霧 | 味方全体に魔法はじき(20%、３ターン) |
| | 3 | 優しさの流れ | 味方全体のHP300回復 |
| | 4 | 静かなる湖 | 敵味方３ターン魔法使用不能 |
| 流水 | 4 | 母なる海 | 味方１体の戦闘不能含む全回復 |
| 風 | 1 | 眠りの風 | 敵横一列を眠らせる |
| | 2 | いやしの風 | 味方１体のHP全回復 |
| | 3 | 切り裂き | 敵全体に約450ダメージ |
| | 4 | あらしの予感 | 感魔法ダメージをはね返す(自分のみ) |
| 旋風 | 4 | かがやく風 | 敵全体に500ダメージ、味方全体HP500回復 |
| 土 | 1 | 土の守護神 | 味方１体の防1.5倍 |
| | 2 | ふくしゅうの大地 | 味方１体に100%反撃 |
| | 3 | 守りの天がい全体 | 魔法をはじく(１回のみ100%) |
| | 4 | ふるえる大地 | 地上の敵全体に約800ダメージ |
| 大地 | 4 | 大地の守護神 | 味方全体の守、魔守UP(５ターン) |
| 雷 | 1 | 怒りの一撃 | 敵１体に約100ダメージ |
| | 2 | しっそうする雷撃 | 敵縦一列に約120ダメージ |
| | 3 | 天雷 | 敵１体に約600ダメージ |
| | 4 | 雷撃球 | 敵１体に約1000ダメージ |
| 雷鳴 | 4 | 雷のあらし | 敵１体に約1200ダメージ |
| 破魔 | 1 | 小言 | 敵１体に約30ダメージ(アンデットに効果大) |
| | 2 | 気合 | 味方１体の戦闘不能を回復 |
| | 3 | 破魔 | 敵１体に約400ダメージ(アンデットに効果大) |
| | 4 | かつ | 味方全体にHP300回復 |
| 闇 | 1 | 死の指先 | 敵１体に即死効果 |
| | 2 | 魂の盗人 | 敵１体に約300ダメージ(HP吸収) |
| | 3 | 送るかねの音 | 敵横一列に即死効果または約500ダメージ |
| | 4 | 黒い影 | 敵全体に約500ダメージ |
| 蒼き門 | 1 | 開かれし門 | 敵１体に約50ダメージ |
| | 2 | 王都への道 | 敵全体に約150ダメージ |
| | 3 | 蒼い都 | 敵全体に約500ダメージ |
| | 4 | 空虚の世界 | 敵全体に約900ダメージ、味方全体にもダメージ |

## 使える!! 紋章の組み合わせ



◀火とかげと火封じの組み合わせも素敵ね……。

紋章の組み合わせ方には、こんなパターンがあるわ。受けるダメージを回避したり、バランスを崩さないようにしたりできるのよ。

- ザムザに火封じ……無傷で炎の竜の紋章
- オウランに怒り……乱れ竜の紋章を無限に
- ワカバ&ロンチャンチャンに怒り……協力攻撃ができる
- 水＋魔力吸い……吸えばHP回復が無限に
- 火封じ＋火とかげ……無傷で攻撃力1.5倍
- 必殺＋ドレイン……おいしい組み合わせ
- ゴズ＋バランス……連続でゴズが使える
- 協力攻撃＋バランス……連続で協力攻撃ができる

## 特殊紋章

この紋章たちは、使い方しだいではすごい効果を発揮するのよ。ほかの紋章と組み合わせてもいいわ。どのぐらいすごいかは自分で試してみてね。フフフ……。

| 紋章 | 価格 | 紋章の効果 | 封印球の入手場所 |
|---|---|---|---|
| タイタンの紋章 | 6000 | 攻撃力UP(攻撃順が最後に)、両手剣用 | ミューズ市、グレッグミンスター |
| イッカクの紋章 | 6000 | 縦一列にダメージ、次ターン防０、槍用 | ミューズ市、グレッグミンスター |
| バイパーの紋章 | 5000 | 当たると即死効果、命中1/3、片手剣用 | トゥーリバー市、グリンヒルの森・スイカズラー(戦闘) |
| レオの紋章 | 1000 | 敵１体に1.5倍ダメージ、魔守－50、爪用 | トゥーリバー市 |
| ピクシーの紋章 | 4500 | 魔の1/5ダメージのＬレンジ攻撃、杖用 | グリンヒル市、洛帝山・ピクシー(戦闘) |
| トンビの紋章 | 8000 | 敵全体に0.5倍ダメージ、手裏剣用 | グリンヒル市、トゥーリバー地下水路・デビルアイ(戦闘) |
| ゴズの紋章 | 7000 | 横一列にダメージ、アンバランス、斧用 | ロックアックス、グレッグミンスター、風の洞窟・ゴズ(戦闘) |
| オオタカの紋章 | 7500 | 敵全体に0.5倍ダメージ、弓矢用 | ラダトの街・道具屋、洛帝山・ホークマン(戦闘) |
| 怒りの紋章 | 15000 | 常に“怒り”状態になる | ミューズ市・掘り出し物 |
| ドレインの紋章 | 20000 | クリティカル時にダメージの1/3HP回復 | グリンヒル市・掘り出し物 |
| 魔力強化の紋章 | 22000 | 魔２倍、魔守1/2 | トゥーリバー市・掘り出し物 |
| 力強化の紋章 | 32000 | 力２倍、守1/2 | トゥーリバー市・掘り出し物 |
| しっぷうの紋章 | 6000 | 速の能力値が1.5倍 | ミューズ市国フィールド・カマイタチ(戦闘) |
| 返し刃の紋章 | 8000 | ２回攻撃になる、反撃は２倍ダメージ | 燕北の峠・カットバニー(戦闘)、ミューズ市国フィールド2・ホワイトタイガー(戦闘) |
| げき怒の紋章 | 18000 | 一定のダメージで“怒り”になる | ロックアックス城・鑑定屋２Ｆの棚 |
| 倍返しの紋章 | 6000 | 与えるダメージも受けるダメージも２倍 | コボルト村・イーグルマン(戦闘)、ティント坑道・宝箱 |
| 火封じの紋章 | 8000 | 火属性を無効、水属性は２倍ダメージ | ハイランドとの国境王国軍キャンプ・宝箱、ティント坑道・ユニコーンゾンビ(戦闘) |
| バランスの紋章 | 9000 | アンバランスにならない | トゥーリバー市国フィールド・ちゅうちゅう(戦闘) |
| ぬりかべの紋章 | 3500 | 防御力２倍、防御以外の行動不能 | 風の洞窟・にちりんまおう(戦闘) |
| バリアーの紋章 | 15000 | 魔法はじき(魔の1/10%) | バナーの峠・リンリン(戦闘) |
| おくすりの紋章 | 4500 | HPが35%以下のキャラにおくすりを自動使用 | サウスウィンドゥ市国フィールド・むささび(戦闘) |
| かくせいの紋章 | 10000 | 戦闘時４ターン後“覚醒”になる | バナーの村・タル |
| おぼろの紋章 | 5000 | ブリンキングで攻撃をかわす(30%) | 傭兵隊の砦周辺フィールド・シャドウドッグ(戦闘) |
| 見切りの紋章 | 5000 | 突き返しの確率が1.5倍 | ？ |
| 必殺の紋章 | 9500 | クリティカルヒットの確率が1.5倍 | ツァイの家への山道・キツツッキー(戦闘) |
| しでんの紋章 | 4000 | 宿したキャラに続いて全員が攻撃 | シンダル族の遺跡・ダブルヘッド(戦闘) |
| ニンフの紋章 | 11000 | 運の値で攻撃方法が変化(効果は５種類) | サウスウィンドゥ市国フィールド・ターゲットレディ(戦闘) |
| ドリアドの紋章 | 9000 | LV２のMPを１消費してLV１のMPを２増やす | グリンヒルの森①・ひいらぎのせい(戦闘) |
| バンシーの紋章 | 9000 | 仲間のHPを吸い取ってHP回復 | トゥーリバー地下水路・セイレーン(戦闘) |
| シルフの紋章 | 12000 | HPを1/3にして、味方全体にHP回復 | マチルダ騎士団領フィールド・ピンクバード(戦闘) |
| スカンクの紋章 | 7000 | 敵の単体攻撃の対象にならない | マチルダ騎士団領フィールド・ピンクバード(戦闘) |
| カーミラの紋章 | 8000 | 自分のステータスを他キャラに移す | グリンヒルの森①・宝箱 |

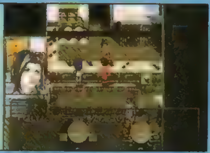
## 武器に宿す紋章

武器に宿すことで追加効果が得られる紋章たちね。特定の武器専用の物もあるから間違えて買わないように気を付けてね……。

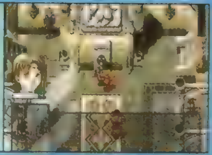
| 紋章 | 価格 | 紋章の効果 | 封印球の入手場所 |
|---|---|---|---|
| 火の紋章 | 6000 | ダメージの1/4を追加ダメージ(火属性) | ミューズ市、サウスウィンドゥ市、グレッグミンスター |
| 水の紋章 | 7000 | 戦闘中毎ターンHP５回復 | トゥーリバー市 |
| 風の紋章 | 5000 | 魔法はじき(５%) | サウスウィンドゥ市 |
| 土の紋章 | 4000 | 防＋５、戦闘中毎ターンHP３回復 | ミューズ市 |
| 雷の紋章 | 6000 | ダメージの1/4を追加ダメージ(雷属性) | サウスウィンドゥ市、グレッグミンスター |
| 烈火の紋章 | 18000 | ダメージの1/2を追加ダメージ(火属性) | ？ |
| 流水の紋章 | 22000 | 戦闘中毎ターンHP15回復 | グレッグミンスター・掘り出し物 |
| 旋風の紋章 | 18000 | 魔法はじき(15%) | グレッグミンスター・宿屋２Ｆのセイラ |
| 大地の紋章 | 16000 | 防＋15、戦闘中毎ターンHP５回復 | グレッグミンスター・掘り出し物 |
| 雷鳴の紋章 | 19000 | ダメージの1/2を追加ダメージ(雷属性) | ？ |
| ダウンの紋章 | 25000 | “ノックダウン”の追加効果(30%) | ロックアックス |
| 眠りの紋章 | 18000 | “眠り”の追加効果(20%) | ロックアックス |
| 毒の紋章 | 8000 | “毒”追加効果(40%) | トゥーリバー地下水路・ペストラット(戦闘)、バナーの峠・宝箱 |
| ちんもくの紋章 | 9000 | “ちんもく”の追加効果(20%) | ハイランドとの国境・おうこくへい(槍)(戦闘) |
| 魔力吸いの紋章 | 30000 | レベル１魔法が回復(20%)、命中－15% | シンダル族の遺跡・宝箱 |
| 手技の紋章 | 12000 | 金を盗む(40%) | 傭兵隊の砦周辺フィールド①&キャロの街周辺フィールド・カットバニー |
| 火とかげの紋章 | 11000 | 1.5倍ダメージ、自分も火のダメージ | シンダル族の遺跡・宝箱、サラマンダー(戦闘) |
| どりょくの紋章 | 27000 | 戦闘中毎ターン攻撃力UP(２倍まで) | コボルト村・村長の家前のかめ |
| 友情の紋章 | 35000 | 攻撃力UP(攻撃力＋仲間人数÷２) | サウスウィンドゥ市・盆栽 |
| 好感の紋章 | 22000 | 攻撃力UP(攻撃力＋好感度) | レイクウェストの街・桟橋の野菜カゴ |

# テンプルトンが教える本拠地案内

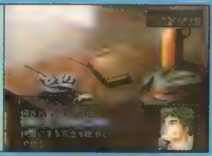
この本拠地は人が増えるたびに形が変わって困っちゃうよ。一番大きくなった時点の地図を書いておくから、あとは好きなように見てよ。施設の案内もしておくからね。

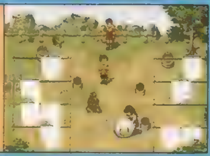
**酒場**
レオナさんがパーティの編成をやってくれるんだ。ビッキーさんのところにも、宿屋のヒルダさんのところにも近いから、便利な位置にあると思うよ。


**道具屋**
ヒルダさんの旦那さんの、アレックスさんがやってる道具屋だよ。ほかの商店もそうだけど、パーティにいない人の装備までできちゃうところが不思議だよね。

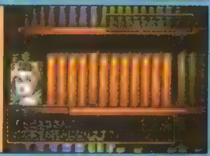
**約束の石版**
本拠地１Ｆのホールで、ルックさんが管理してるよ。レックナートさんから渡されたからなのかな？　彼は無愛想だけど、ちゃんと宿星が刻まれた石版を見せてくれるよ。


**風呂**
テツさんがお風呂に入れてくれるんだけど、あの人の湯加減ってちょっと熱いんだよね。でも５種類もお風呂があるし、ゆっくり浸かれば"ほかほか"になれるよ。

**探偵**
リッチモンドさんがいろんなことを調べてくれるよ。仲間の秘密から、仲間にする方法まで教えてくれるんだ。ということは、僕の秘密も知っているのかな……？


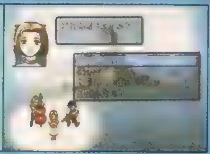
**洗濯場**
レストランに入る通路から洗濯場に出られるよ。ヨシノさんがよく洗濯してるけど、ときどき変な物も洗ってるよ。そうそう、ミニゲームもできるはずだよ。


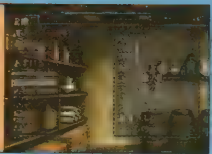
**牧場**
ユズちゃんがいる牧場だよ。いろんな街で買った"こうし"や"こひつじ"とかを渡すと、ちゃんと育ててくれるんだ。ユズちゃんを見てると、僕もひつじに乗ってみたくなるよ。

**図書館**
エミリアさんの司書室がある図書館だよ。古い本がいっぱいあって、僕もときどき読ませてもらうんだ。たまにボルガンさんが勉強しにきてるみたいだよ。


**交易所**
グレッグミンスターから来たゴードンさんが経営している交易所だよ。ほかの街の交易所とは品揃えがちょっと違うみたいだね。ゴードン商会は息子さんに任せたんだって。

**窓職人**
本拠地の３Ｆから庭園に行けるよね。そこにいるテンコウさんが、ウインドウを変更してくれるんだよ。まどセットっていうのが必要らしいよ。

**吟遊詩人**
ステージの控え室で、アンネリーさんがいろんな音楽を聞かせてくれるよ。旅の楽団の一員だったから、彼女もいろんな街を歩いてまわっていたんだろうね。


**倉庫**
バーバラさんがアイテムを預かってくれるところだよ。アイテムをまとめたり売ってくれたりしてくれるけど、60個までしか入れることができないのが難点かな。


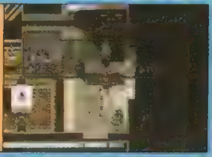
**防具屋**
ハンスさんがやってる防具屋だよ。ほかの街で見た防具がなぜか仕入れられているんだよね。でも掘り出し物は入荷できないみたいだよ。それから売値は価格の半額だって。

**部隊編成**
戦争イベントのときの部隊編成をアップルさんがしてくれるよ。彼女は部屋にいるときよりも、２Ｆの大広間にいるときの方が多いんじゃないかな？

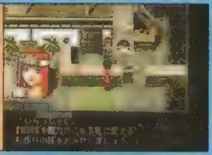
**目安箱**
108星のみんなからいろんな手紙が届く箱だよ。場所は２Ｆのエレベーターのすぐ横にあるんだ。それにしても、みんないつ手紙を入れに行ってるんだろう……？

**賭場**
シロウさんとチンチロリンで勝負ができるんだ。最高で3000ポッチ賭けることができるよ。でも僕の地図を見ながら外を歩いた方が、お金を稼げると思うけどね。

**レストラン**
ハイ・ヨーさんのレストランだよ。メニューを作っておくと、ときどき売り上げがもらえるみたい。でも料理勝負を挑んでくる人が多くて、落ち着いて食べられないよ。

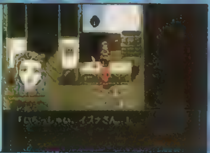
**紋章屋**
ジーンさんの紋章屋だよ。ほかの街の商店で見た紋章が売ってるけど、やっぱり掘り出し物は売っていないよ。ここでも、パーティにいない人に紋章を宿したりできるんだ。


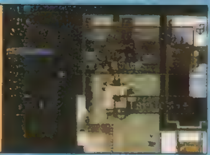
**テレポート**
ビッキーさんがテレポートしてくれるんだけど、ときどき変なところに飛ばされることもあるんだよね。彼女がパーティにいても、あの場所に行けばテレポートできるよ。

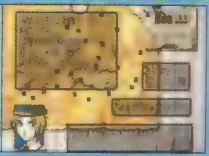
**札作り**
方向音痴って噂のラウラさんが、紋章を札にしてくれるんだよ。１つの封印球から何枚も札が作れるみたいだね。それにしても、彼女はどうやって本拠地にきたのかな…？


**音職人**
同じく庭園にいるコーネルくんは、おとセットを持って行くと効果音を変更してくれるよ。ドレミのせいがいっぱいいるけど、危害は加えないから心配しなくてもいいよ。

**道場**
ワカバさんやお師匠さんのロンチャンチャンさんが修行している道場だよ。コボルトの兵隊さんや、マチルダ騎士団から来た人たちもいるみたいだね。

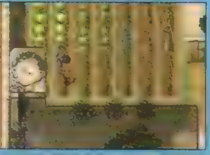
**宿屋**
白鹿亭からやってきたヒルダさんが宿屋を経営してるよ。やっぱりタダで寝泊まりできるのが助かるよね。外からすぐに入れる位置にあるのもいいと思うよ。


**かじ屋**
テッサイさんが防具屋の向かいに開くかじ屋だよ。ハンマーを渡すと、鍛えられるレベルが上がるんだって。僕の測量もそうだけど、やっぱり道具が大事なんだよね。


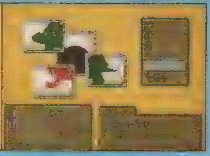
**地図**
僕が諸国を歩き回って完成させた地図を見にきてよ。いろんな街についても話してあげるよ。そうそう、僕は図書館にいるからね。やっぱり地図はデリケートなものだから。


**知恵袋**
タキおばあちゃんが、ためになる話をいっぱい聞かせてくれるんだ。何をしていいかわからなくなったときも、ヒントを教えてくれるっていう話だよ。

**船着き場**
本拠地の地下から行くことができる船着き場だよ。ここから船に乗って湖を渡ることができるんだ。それから、ヤム・クーさんのところで釣りをすることもできるよ。

**畑**
トニーさんがせっせと耕している畑だよ。野菜のなえを渡すと、ちゃんと収穫してくれるんだ。モグラに困ってるみたいだから、ミニゲームで退治してあげてよ。


**鑑定屋**
せいじのつぼをコレクションしてる、レブラントさんの鑑定屋だよ。何でもしっかり鑑定してくれるけど、鑑定料の400ポッチはちょっと高いと思うな。

**守護神**
ジュドさんに設計図を渡すと守護神を作ってくれるんだ。最初に作った守護神によって、手に入るアイテムが違うらしいよ。設計図の組み合わせでセンスが問われるかもね。


**展望台**
本拠地のすべてが見渡せる展望台だよ。建物の名称もわかるんだ。ウィングホードのチャコくんとシドさんがよくいるんだけど……シドさんってなんか怖いよね。

**ステージ**
アンネリーさんの音楽隊や、ゲンゲン隊長とガボチャくんのコボルトダンスとか、いろんな出し物があるステージだよ。出し物がいつ始まるかは、よくわからないんだよね。

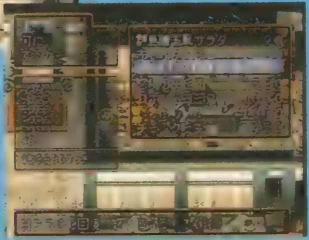
**銅像**
一番多く敵を倒した人の銅像を、３Ｆのテラスにジュドさんが作ってくれるんだ。でも、いつの間にかできてるんだよね。ひと言教えてくれれば地図も作りやすいのに……。

# ハイ・ヨーが教える各レシピで作れる料理リスト

はい、ヨ〜、おいしい料理作るよ〜！　え？　レシピが見つからない？　大丈夫よ〜、レシピ20までの入手場所を教えるから〜。それじゃ、表の説明をするよ〜。だいたい見ればわかるけど、ジャンルのところを見てほしいのよ〜。デはデザートで、前は前菜の料理よ〜。温（温かい料理）や冷（冷たい料理）やび（びっくり料理）はメインの料理よ〜。前菜のところにメインの料理を出したりすると減点よ〜。これ常識ね〜。

**1つのレシピで**

◀レシピが1つあれば、調味料を入れたりして6つの料理ができるよ〜。だから調味料はすごく大事よ〜、調味料ないとオムライスはオムライスのままね〜。これじゃせつないよ〜〜！



**回復の強い味方**

▶料理メニューでできたアイテムはすごいよ〜。HPがいっぱい治るし、量も多いから、何かとお得よ〜　ほかにもいろんな付加効果があるよ〜。食べるだけで怒ったりできるよ〜。

## 調味料は交易所で手に入れよう!

はい、ヨ〜〜、調味料は大事ヨ〜。調味料がないと料理の種類が増えないよ〜。交易所で売ってるから、買ってきてワタシに渡してほしいよ〜。1回渡してくれればそれでOKよ〜。

◀道具屋じゃダメよ〜。交易所で買うのよ〜。

| 調味料 | 入手場所 |
|---|---|
| さとう | コボルト村、森の村、街道の村 |
| しょうゆ | グレッグミンスター、本拠地 |
| しお | サウスウィンドゥ市、森の村 |
| マヨネーズ | サウスウィンドゥ市、コボルト村、街道の村 |
| レッドペッパー | グレッグミンスター、ロックアックス城下 |

### レシピ① たまご焼き

| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | 玉子×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | たまご焼き | 温 | HP80回復 | 6 | 60 |
| 砂糖 | スィートたまご | デ | HP80回復 | 6 | 60 |
| 塩 | 大人たまご焼き | 温 | HP100回復 | 6 | 60 |
| 醤油 | めだま焼き | 前 | HP70回復 | 6 | 40 |
| マヨネーズ | マヨたま | 温 | HP60回復 | 8 | 60 |
| レッドペッパー | ばくだんたまご | び | 火炎の矢と同効果 | 2 | 300 |

### レシピ② トマトスープ

| レシピの入手場所 | 1回目（ウコン）の料理勝負に勝つ |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | トマト×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | トマトスープ | 前 | HP60回復、毒回復 | 6 | 150 |
| 砂糖 | トマトジュース | 前 | HP60回復、毒回復 | 6 | 150 |
| 塩 | まるかじりトマト | デ | HP80回復、毒回復 | 4 | 150 |
| 醤油 | トマトみそしる | 前 | 怒りの一撃と同効果 | 2 | 550 |
| マヨネーズ | トマトサラダ | 前 | HP60回復、毒回復 | 4 | 150 |
| レッドペッパー | まっかトマト | 温 | HP50回復、毒回復 | 6 | 100 |

### レシピ③ おひたし

| レシピの入手場所 | ミューズ市・トウタ加入後のホウアン |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | ほうれん草×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | おひたし | 前 | HP120回復、沈黙回復 | 4 | 120 |
| 砂糖 | ほうれん草ケーキ | デ | HP120回復、沈黙回復 | 6 | 120 |
| 塩 | あおじる | 前 | HP300回復、毒になる | 4 | 100 |
| 醤油 | ほうれんソテー | 温 | HP100回復、沈黙回復 | 4 | 150 |
| マヨネーズ | ほうれんサラダ | 前 | HP130回復、沈黙回復 | 4 | 120 |
| レッドペッパー | ピリピリいため | 温 | HP100回復、沈黙回復 | 4 | 120 |

### レシピ④ サラダ

| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | キャベツ×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | サラダ | 前 | HP100回復 | 6 | 80 |
| 砂糖 | スィートサラダ | 前 | HP200回復 | 6 | 80 |
| 塩 | あさづけ | 前 | HP150回復 | 6 | 80 |
| 醤油 | 群島諸国風サラダ | 前 | HP100回復 | 6 | 90 |
| マヨネーズ | グリーンサラダ | 前 | HP100回復 | 5 | 80 |
| レッドペッパー | やさいいため | 温 | HP90回復 | 6 | 80 |

### レシピ⑤ ギョーザ

| レシピの入手場所 | コロネの街・酒場にいる男 |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | 豚肉×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | ギョーザ | 温 | HP150回復、眠り回復 | 4 | 100 |
| 砂糖 | フルーツギョーザ | デ | HP180回復、眠り回復 | 4 | 100 |
| 塩 | 水ギョーザ | 温 | HP150回復、眠り回復 | 4 | 120 |
| 醤油 | 焼きギョーザ | 温 | HP150回復、眠り回復 | 4 | 150 |
| マヨネーズ | 油ギョーザ | 温 | HP150回復、眠り回復 | 6 | 100 |
| レッドペッパー | シセンギョーザ | 温 | HP100回復、怒り（30%） | 4 | 100 |

### レシピ⑥ ポタージュ

| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | じゃがいも×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | ポタージュ | 温 | HP200回復 | 4 | 120 |
| 砂糖 | プリンポタージュ | デ | HP300回復 | 4 | 80 |
| 塩 | サラリポタージュ | 温 | HP200回復 | 4 | 90 |
| 醤油 | 黒いポタージュ | び | HP300回復、パニック（30%） | 4 | 120 |
| マヨネーズ | エッグポタージュ | 温 | HP200回復 | 4 | 180 |
| レッドペッパー | 赤いポタージュ | び | HP200回復 | 7 | 130 |

### レシピ⑦ にくまんじゅう

| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | 羊肉×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | にくまんじゅう | 温 | HP300回復 | 9 | 250 |
| 砂糖 | あんまん | 温 | HP300回復 | 9 | 200 |
| 塩 | チンジャオまん | 温 | HP500回復 | 9 | 250 |
| 醤油 | マーボまん | 温 | HP450回復 | 9 | 250 |
| マヨネーズ | 湖賊まん | 温 | HP400回復 | 9 | 250 |
| レッドペッパー | ピザまん | 温 | HP400回復 | 9 | 150 |

### レシピ⑧ かいバター

| レシピの入手場所 | 2回目（ゴエツ）の料理勝負に勝つ |
|---|---|
| レシピに必要な材料 | 貝×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | かいバター | 温 | HP200回復、ターゲット回復 | 4 | 150 |
| 砂糖 | クラムチャウダー | 温 | HP200回復、ターゲット回復 | 5 | 150 |
| 塩 | ほたてしおやき | 温 | HP200回復、ターゲット回復 | 4 | 170 |
| 醤油 | さかむし | 温 | HP200回復、ターゲット回復 | 4 | 190 |
| マヨネーズ | マヨはまぐり | 温 | HP200回復、ターゲット回復 | 6 | 150 |
| レッドペッパー | マイマイ?? | び | HP200回復、ランダムで状態変化（30%） | 4 | 150 |

## レシピ⑨ フライ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ククスクの街・北側の民家の本棚 |
| レシピに必要な材料 | サーモン×2 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | フライ | 温 | HP250回復、バケツ回復 | 4 | 170 |
| 砂糖 | ぎょにくドーナツ | デ | HP250回復、バケツ回復 | 7 | 170 |
| 塩 | かいせんあげ | 温 | HP290回復、バケツ回復 | 4 | 170 |
| 醤油 | たつたあげ | 温 | HP250回復、バケツ回復 | 4 | 190 |
| マヨネーズ | フレンチフライ | 温 | HP250回復、バケツ回復 | 6 | 170 |
| レッドペッパー | タコスフライ | 温 | HP250回復、ほかほか(30%) | 4 | 170 |

## レシピ⑩ アイスクリーム

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピに必要な材料 | 玉子×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | アイスクリーム | デ | HP280回復 | 6 | 200 |
| 砂糖 | プリン | デ | HP100回復、覚醒(30%) | 6 | 200 |
| 塩 | ナナミアイス | デ | HP100回復、パニック(60%) | 6 | 200 |
| 醤油 | 焼きアイス | デ | HP100回復、ほかほか(30%) | 6 | 200 |
| マヨネーズ | あげアイス | デ | HP100回復、無敵(30%) | 6 | 200 |
| レッドペッパー | 赤アイス | デ | HP250回復、ブースト(30%) | 6 | 200 |

## レシピ⑪ ドリア

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ククスクの街・道具屋の掘り出し物(2700ポッチ) |
| レシピに必要な材料 | 玉子×2 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | ドリア | 温 | HP280回復、ノックダウン回復 | 5 | 250 |
| 砂糖 | パインドリア | 冷 | HP350回復、ノックダウン回復 | 7 | 250 |
| 塩 | たまごぞうすい | 温 | HP280回復、ノックダウン回復 | 5 | 270 |
| 醤油 | もちドリア | 温 | HP300回復、ノックダウン回復 | 5 | 250 |
| マヨネーズ | こってりドリア | 温 | HP350回復、ノックダウン回復 | 5 | 250 |
| レッドペッパー | ラザニア | 温 | HP280回復、ノックダウン回復 | 4 | 250 |

## レシピ⑫ サンドイッチ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | コボルト村の森・イーグルマン |
| レシピに必要な材料 | キャベツ×1、豚肉×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | サンドイッチ | 冷 | HP250回復、険悪回復 | 4 | 160 |
| 砂糖 | フレンチトースト | 温 | HP250回復、険悪回復 | 4 | 180 |
| 塩 | にくいためサンド | 温 | HP250回復、険悪回復 | 4 | 140 |
| 醤油 | てり焼きサンド | 温 | HP200回復、険悪回復 | 4 | 160 |
| マヨネーズ | ベジタブルサンド | 冷 | HP250回復、険悪回復 | 5 | 160 |
| レッドペッパー | ホットサンド | 温 | HP270回復、険悪回復 | 4 | 160 |

## レシピ⑬ ミートパイ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | コボルト村・村長の家にいるおばさん |
| レシピに必要な材料 | 牛肉×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | ミートパイ | 温 | HP300回復、金縛り回復 | 4 | 170 |
| 砂糖 | クリームパイ | デ | HP250回復、金縛り回復 | 4 | 250 |
| 塩 | ぶっつけパイ | び | 土の守護神と同効果 | 3 | 300 |
| 醤油 | コボルトパイ | び | HP300回復、ブースト(30%) | 4 | 160 |
| マヨネーズ | パイマヨネーズ | 冷 | HP300回復、グッドステータス回復 | 4 | 170 |
| レッドペッパー | チリパイ | 温 | HP300回復、金縛り回復 | 5 | 170 |

## レシピ⑭ にざかな

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ラダトの街・酒場のコックさん |
| レシピに必要な材料 | 白身魚×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | にざかな | 温 | HP350回復 | 6 | 250 |
| 砂糖 | コイのうまに | 温 | HP350回復 | 6 | 270 |
| 塩 | タイちり風 | 温 | HP350回復、ほかほか(30%) | 6 | 350 |
| 醤油 | カレイにつけ | 温 | HP350回復 | 5 | 250 |
| マヨネーズ | タルタルあえ | 温 | HP350回復 | 7 | 250 |
| レッドペッパー | ヒラメの赤に | 温 | HP300回復、怒り(30%) | 4 | 250 |

## レシピ⑮ からあげ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピに必要な材料 | 白身魚×2 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | からあげ | 温 | HP300回復、ふうせん回復 | 4 | 190 |
| 砂糖 | あまからに | 温 | HP300回復、ふうせん回復 | 4 | 210 |
| 塩 | ザンギ | 温 | HP250回復、ふうせん回復 | 6 | 190 |
| 醤油 | にくだんご | 温 | HP300回復、ふうせん回復 | 4 | 150 |
| マヨネーズ | オイリーからあげ | 温 | HP300回復、ふうせん回復 | 6 | 190 |
| レッドペッパー | 烈火のからあげ | び | 炎の壁と同効果 | 2 | 800 |

## レシピ⑯ すの物

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | レイクウェストの街・タキの家の棚 |
| レシピに必要な材料 | えび×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | すの物 | 冷 | HP400回復、サビ回復 | 7 | 380 |
| 砂糖 | あまエビのすの物 | 冷 | HP400回復、サビ回復 | 7 | 420 |
| 塩 | のんべえのすの物 | 冷 | HP400回復、サビ回復 | 6 | 420 |
| 醤油 | 通なすの物 | 冷 | HP400回復、サビ回復 | 5 | 420 |
| マヨネーズ | 変なすの物 | 冷 | HP700回復、険悪になる | 7 | 450 |
| レッドペッパー | 怒りのエビす | 冷 | HP400回復、怒り(30%) | 7 | 380 |

## レシピ⑰ ケーキ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | 3回目(シキ)の料理勝負に勝つ |
| レシピに必要な材料 | 玉子×2 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | ケーキ | デ | HP450回復 | 6 | 370 |
| 砂糖 | ショートケーキ | デ | HP450回復 | 6 | 370 |
| 塩 | ナナミケーキ | び | HP350回復、パニック(60%) | 5 | 300 |
| 醤油 | ブラックケーキ | び | HP300回復、覚醒(60%) | 5 | 300 |
| マヨネーズ | チーズケーキ | デ | HP450回復 | 6 | 450 |
| レッドペッパー | ファイアーケーキ | デ | HP350回復 | 8 | 280 |

## レシピ⑱ コロッケ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | ラダトの街・道具屋の掘り出し物(3300ポッチ) |
| レシピに必要な材料 | じゃがいも×2 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | コロッケ | 温 | HP500回復 | 4 | 350 |
| 砂糖 | スィートコロッケ | 温 | HP500回復 | 4 | 350 |
| 塩 | アイリコロッケ | 温 | HP700回復、毒になる | 4 | 150 |
| 醤油 | ブラックコロッケ | び | HP500回復 | 4 | 350 |
| マヨネーズ | クリームコロッケ | 温 | HP500回復 | 4 | 350 |
| レッドペッパー | 地雷コロッケ | び | HP500回復 | 4 | 350 |

## レシピ⑲ パスタ

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | 4回目(リュウキ)の料理勝負に勝つ |
| レシピに必要な材料 | トマト×1、サーモン×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | パスタ | 温 | HP500回復、毒回復 | 4 | 450 |
| 砂糖 | お子さまパスタ | 温 | HP500回復、バッドステータス回復 | 4 | 450 |
| 塩 | あさりパスタ | 温 | HP500回復、毒回復 | 3 | 450 |
| 醤油 | 下町パスタ | 温 | HP500回復、毒回復 | 5 | 450 |
| マヨネーズ | こってりパスタ | 温 | HP500回復、毒回復 | 4 | 470 |
| レッドペッパー | 情熱パスタ | 温 | HP500回復、グッドステータス回復 | 4 | 450 |

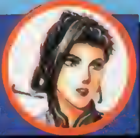
## レシピ⑳ てんぷら

| | |
|---|---|
| レシピの入手場所 | グリンヒル市・宿屋のいるおばさん |
| レシピに必要な材料 | 貝×1、えび×1 |

| 調味料 | 料理名 | ジャンル | 効果 | 数量 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| なし | てんぷら | 温 | HP400回復 | 5 | 400 |
| 砂糖 | おやつてんぷら | 温 | HP400回復 | 7 | 400 |
| 塩 | 本格てんぷら | 温 | HP400回復 | 5 | 700 |
| 醤油 | てんどん | 温 | HP350回復 | 5 | 400 |
| マヨネーズ | びっくりてんぷら | び | HP400回復 | 7 | 500 |
| レッドペッパー | おつまみてんぷら | 温 | HP400回復 | 5 | 380 |

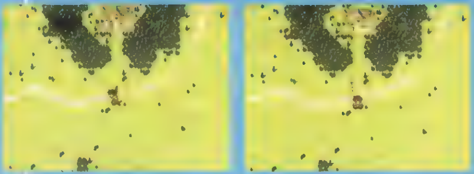
# 仲間たちが教える 酒場のうわさ話

酒場やってると、いろんな話が聞けるんだよ。知りたいかい? じゃ、みんなを呼んであげるから直接お聞きよ。



## ゲンゲンは知ってるぞ

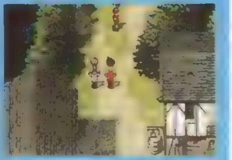
フィールドで10秒ぐらい何もしないでボーッとしてると、訓練を始めるな。訓練のあとに寝るところも知ってるぞ。よく訓練して、よく寝れば、りっぱな戦士になれるからな。がんばっててえらいぞ! さすがはリーダーだ。ゲンゲン隊長もちょっぴり鼻が高いぞ!!



▲こんなにがんばってるなんて、しゃくとり虫よりもがんばってるゲンゲンもちょっぴりびっくりしたぞ。その調子だ!

## ボルガンもさみしかった

キャロのまちでわかれたとき、ボルガンさみしかった。アイリもさみしがって、リーダーのことふりかえってたよ。まえからアイリはリーダーのことがだいすきだぁ。おしろができたときも、アイリはリーダーの部屋にいってたよ。ボルガンも行きたかった。



▲ほら、アイリもさみしそう。でも下から街に入ったら、これ見られない。ボルガンかなしい。

◀ほらほら、アイリが部屋で待ってる。アイリもボルガンもリーダーが大好きだぁ。

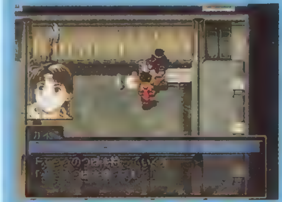
## 100ポッチみっけ!!

うん、ガボチャしってるよ。キャロの街のきれいなお花のところに、100ポッチ隠してあるんだよね。100ポッチあればたまご焼きが買えるね。ガボチャたべたいなぁ。

▶ね、ちゃんとあったでしょ。でも誰が隠したんだろうね。

## これはとても珍しい3つのつぼですね

キャロの街でナナミさんと逃げるときに、道場から持ち出したという「?つぼ」の鑑定結果が出ました。これはめったに手に入らない大変珍しいつぼですね。逃走資金のために手放すくらいなら、わたくしのコレクションの一部にぜひ……。



▲3つのつぼのうち、1つしか持っていけないんですね。残念です……。

| つぼ | 鑑定結果 | 価格 |
|---|---|---|
| 小さいつぼ | ナナミのつぼ | 10 |
| ふつうのつぼ | 名のあるつぼ | 12000 |
| 大きいつぼ | 大きいツボ | 6000 |

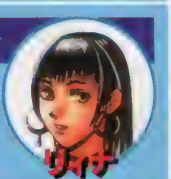
## ひどいよ、ひどいよ、ひどいよ〜!!

キャロの街で捕まったときに、必死で助けに行ったのに、お姉ちゃんを置いて行くなんてひどいよ〜。もう、見せたかったんだから、お姉ちゃんの花鳥風月……あ、何でもないよ。エヘヘ。でもミューズ市で会えて、ホントによかったね、うん!

▲え――、うそ、うそ、うそ! そっちを選んじゃうの――!?

▶でも会えてよかったね。お姉ちゃんが来たからもう大丈夫!

## あら、私の真似をするには経験不足ね




傭兵隊の砦にいるとき、もう1度燕北の峠に行ったことがあるかしら? ナナミちゃんと一緒に行くと、彼女が私の真似をするんですって。まさかナナミちゃん、隊長さんにアレをしたのかしら。私も見てみたかったわ。

▶あら、これは私ね。このあとどうしたかって? それは内緒よ。ふふふ。

▶これがナナミちゃんね。ナナミちゃんは隊長さんに何をしたのかしらねぇ?

## なんだか知らねぇが、秘密らしいぞ

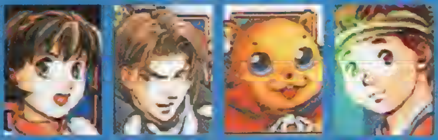
よぉ、こんな話知ってるか? 傭兵隊の砦のポールの部屋には、ヤツの日記があるんだぜ。やたら隠すから、ボスの俺でも見ることができなかったんだ。いったい何が書いてあったんだろうな。「うまい方法」でも使って見れば良かったかな。はっはっはっ!

▶ほらな、オレが言った通りここにあっただろ? 仲がいいお前には、見せてくれるんじゃねえか?

◀はっはっはっ。なんだ、やっぱりダメだったのか。隠されると気になっちまうよなぁ。

## 告知 キャラクターコンテスト開催決定!!

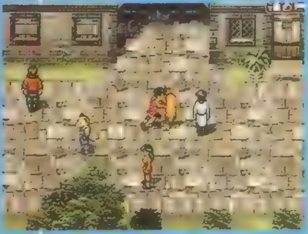
ついに始まったこの企画! コンテストの対象となるのは、『幻想水滸伝II』に出てくる顔グラフィックが表示されるキャラ全員だ。だからハイランド側のキャラでも、108星以外のキャラでもOK。官製ハガキには住所・氏名・年齢・電話番号と、お気に入りのキャラ名1つを書いて右のあて先まで送ってね。しめきりは2月16日消印有効、結果発表は3月12日発売号にて。



人気ナンバーワンは誰?

**あて先**
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPS編集部
『幻想II』キャラコン係

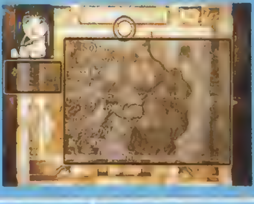
## 人を押してみたことがあるか？


▲いろんな人を押してみな。けっこう楽しいかもしれないぜ。

ポールに仕事を頼まれて木箱を押したことを覚えてるか？　あの要領で人も押すこともできるんだぜ。ずっとその場に留まってるヤツは動かせないがな。ま、人に通せんぼされて困ったときなんかには役立つな。今度試してみるといいぜ。

## な、なに？ ま、また失敗しちゃったかな？

え、もしかしてテレポートの失敗のこと？　ときどきやっちゃうんだけど、この前ラダトの道具屋の２Ｆにみんなを間違って飛ばしちゃったの。でもみんな喜んでたわよ。なんでかな？


◀え、なになに？　また失敗？　こんどはどこ？

◀あれ、あれ、ここどこ？　わ、宝箱がいっぱい！

**入手アイテム**

- 竜鎧
- もぐらスーツ
- 特効薬×９
- 金のエンブレム
- 蒼き門の封印球

## はいはい、寝坊すけさんは誰だい？

はいはい。キバ将軍やルカ・ブライトとの対決の１回目の戦争イベントのあとなんていう、大事なときには仲間の誰かが起こしにきてくれるんだよ。誰が起こしにくるかは、おばあちゃんでもわからないけどねぇ。

▶リキマルちゃんは元気良く起こしてくれるねぇ。でも少し元気良すぎるかねぇ。

▶メグちゃんみたいに、女の子に起こされると嬉しいかい？　ぼうやも男だねぇ。

## ヨシノ殿はキレイ好きでありますから

◀身だしなみは大切でありますからね。ゲンゲンどのもしばらくの辛抱ですね。

▶干されている姿は気の毒ではありますが、これもヨシノ殿の好意とお受け取り下さい。

ヨシノ殿は何でもキレイに洗われますので、コボルトの方々が汚れていると腕が鳴るのでしょう。以前、彼らを洗っているのを見たあと、１度洗濯場をあとにしたのですが、用を思い出してすぐに戻りましたら、彼らが干されておりました。キレイ好きのヨシノ殿、完璧であります。

## すげぇ女好きだな

ジークフリードのヤツ、女なら誰でもいいのかと思ったら、選り好みしてやがるんだぜ。どうやらヤツを仲間にするには、ニューリーフ学院に入学できるぐらいじゃないとダメらしいな。リィナさんやアニタさんの良さがわかんねぇなんてなぁ……。

▲噂だけど、乙女なら動物でもいいらしいぜ。これだから美的センスのないヤツは…。

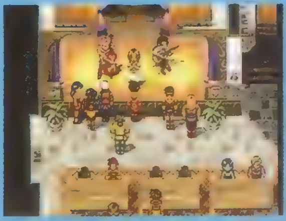
## あれから……

リューベの家に道具を取りに行ったときは、本当に驚きました。ひどい焼け跡だった村が復興の兆しを見せていて……。あのルカの凶行を目の当たりにした私は、宿屋や道具屋を懸命に営む方々の姿に胸が熱くなりました。このぶんだとトトの村もいずれ復興するかもしれません。

▲どんな状況でも、人間は希望は捨ててはいけません。私たちも頑張りましょう。

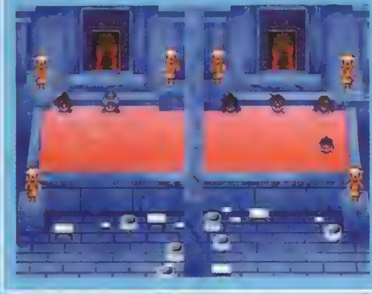
## ちゃんと聞いてね

あの、皆さん私の歌を１曲だけ聴いて満足なさっているようですけど、実は３曲あるんです。ステージのスケジュールもありますので、いつ演奏するかはわからないんですけど……。でも何度か通っていただければ、きっとお聞かせいたします！


▲私は歌うことしかできませんけど、一生懸命歌いますので、聴きにきてください。

## お風呂にもからくりがあるの？

わぁ、すっご〜〜い！　こっとう品を決まった組み合わせでお風呂に飾ると、いろんなことが起きるんだぁ。これも、ひとつのからくりなのかなぁ。う〜ん、見れば見るほどアヤシイぞぉ。ジュッポおじさんみたいな“からくり師”になったら、この謎もわかるかなぁ。よ〜し、もっとぼうけんよ！



◀▲つぼとかおきものは６つ揃えるといいのかなぁ？　う〜ん、なんか法則があるみたいだぞぉ。ジュッポおじさん教えて〜！

## 風呂上がりの"ほかほか"は三文の得！

おう、風呂入りに来たのかい？　さぁ、“ほかほか”になるまで、ゆっくりあったまってってくれ。“ほかほか”になりゃあ歩いてるだけで少しずつ傷が治るし、敵と戦ってる最中にも体力が回復するし、まさに良いことずくめだぜ。おかげで、つらい戦いも少しはラクになるってもんだ。一晩寝ると“ほかほか”じゃなくなっちまうから、宿に泊まったら朝風呂入りに来てくんな。

▲こんだけ顔が真っ赤になりゃあ、ばっちり“ほかほか”だ。俺の作った最高の風呂だからな、効果のほども太鼓判を押すぜ。

◀どうだい、風呂上がりの気分は？　傷の治りも早いだろ。

# 機動戦士ガンダム　逆襲のシャア

隠し要素はもちろん、必勝法や連続攻撃といった攻略情報も一挙に大公開！ 開発者インタビューも掲載だ。

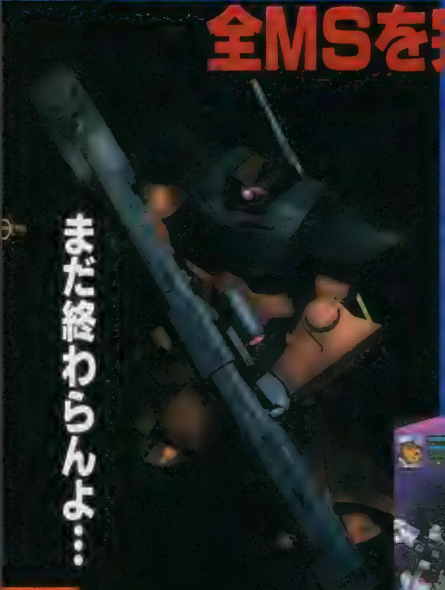
| 発売中 3D・STG | ▶¥6,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可 |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

前号で発表した最強MSランキングの結果には、みんな納得できた？ やっぱ第1位はシャア専用リック・ドムでキマリしょう。旋回能力は低いけど武器は強いし、装甲が厚くて受けるダメージが少ないし……こりゃ不動だね。続いてνガンダム、サザビー、ヤクト・ドーガとなるけど、ファンネルを装備したMSも強い。なにせ「困ったときのファンネル頼み！」って格言も生まれたぐらいだから。みんなの意見も聞きたいな。キミの第1位はどのMS？ （Z佐藤）

●お詫び……前号でG-3ガンダムの出現方法が間違っていました。正しくは今号で掲載したとおりです。関係者並びに、読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

## 全MSを完全フォロー！ 必勝テクニックを伝授だ!!




ゲームが発売されて1カ月以上。みんな、かなりやり込んでると思う。3D・STG「逆襲のシャア」の醍醐味は対COM戦より2P対戦なので、友だちを呼んだり、またソフトを持って遊びに行ったりして、必ず1度は挑戦してみよう。そんなわけで今回は、2P対戦で役立つ必勝テクニックと各MSの連続攻撃を紹介するぞ。「ニュータイプ」を目指すなら絶対に会得しよう！

◀やはり2P対戦は面白い。まだ戦いは終わらないのだ〜っ

### 隠しモード&隠しMSの出現条件を再チェック！

「逆襲のシャア」に盛り込まれている隠し要素を全部まとめて紹介。まずシャアモード。これはアムロモードをクリアすればプレイ可能になるぞ。隠しMSに関しては下に紹介したとおり。このうちG-3ガンダム、リ・ガズィ、ヤクト・ドーガは、コマンドさえ入力すればいつでも選択可能。

◀最初は8機で隠しが5機。最終的に13機のMSが使用可能になるのだ。

| | |
|---|---|
| 百式 | アムロモード、シャアモードをクリアする |
| シャア専用リック・ドム | バトルモードをノーコンティニューでクリアする |
| G-3ガンダム | MS選択画面でガンダムに合わせL2+L1を押しながら○ボタン |
| リ・ガズィ(アムロ機) | MS選択画面でリ・ガズィに合わせR2+R1を押しながら○ボタン |
| ヤクト・ドーガ(クエス機) | MS選択画面でヤクト・ドーガに合わせL1+R1を押しながら○ボタン |

## テクニック集　2P対戦で役立つ3+αの重要テクニックを紹介！

これまでにも数々のテクニックを紹介してきたが、今回はひと味違う！ どれも対戦仕様のスペシャルテクニックなのだ。この3+αの攻撃法さえ身につけてしまえば、対戦時の勝率もグ〜ンとアップするハズ。何度も練習して対戦に備えておこう。

### TEC 1 やはり、すべては「つかみ」から

つかみ（相手に接近して○+⊗ボタン）は、攻撃の起点となる超重要なアクション。まずは相手を確実につかむ練習をしよう。つかみが完璧になったら、今度はつかみからの攻撃だ。コツは、つかんだ瞬間に攻撃ボタンを押す！ ということ。入力が遅いと勝手に放してしまい逆にピンチになるので注意。練習あるのみだ。

◀最初は対戦モードを使い、止まっている敵を相手に練習だ。

すれ違いざまにつかむ!

▲▶操作に慣れたらバトルモードで実戦テスト。すれ違いざまに相手をつかんで攻撃だ！

つかみから3rdウェポンにつなげは……

◀ストーリー&バトルモードのみ、3rdの発射と同時にセリフとキャラの顔が出る！

### TEC 2 シールドの有無で狙う敵のパーツを変えろ！

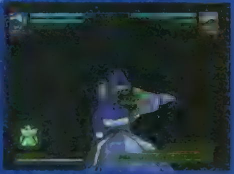
相手のどこを狙うのがベストか？ というのも悩みどころ。結論としてはシールドを持つMSはシールド。それ以外は足を狙うのがよい。相手の特徴を見極めて攻撃だ。

▲シールドに武器を持つMSの場合は致命傷に！

▲足を破壊して相手の移動スピードを奪え

### TEC 3 3rdウェポンゲージを効率よくためる方法

3rdウェポンゲージのたまるスピードは、MSが静止した状態がもっとも早くなる。相手との距離が開いたら、動きを止めてゲージの蓄積をはかること。攻めてばかりではなく、たまには引くことも大事なポイントだ。


▲相手より先に3rdウェポンを繰り出すのだ

### 衝撃の超絶アタック!!

なんとサーベルとバルカンを交互に繰り出すことで、ほぼ脱出が困難な連続攻撃が可能なのだ。この攻撃はガンダム、νガンダム、百式、リ・ガズィで可能。かなり相手をイヤな気分にさせるので取り扱いには十分注意。

バルカン
◀バルカンで相手をのけぞらせる。そこをサーベルで斬る。

サーベル
▶2回サーベルで斬ったら再びバルカン。う〜ん、この攻撃は恐ろしい……

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

# コンビネーション攻撃集

## 11機のMSの連続攻撃を大公開!!

ゲームの開発者がコッソリ教えてくれた11機のMS（武器が同じなのでリ・ガズィ、ガンダムの技は共通）のコンビネーション攻撃を公開だ。表中の「×～」は攻撃を繰り出す回数。「前進」は前進してから、「密着」は相手に密着して、ということを表している。しっかり理解して確実に決めていこう。

### サザビー

**シールドを破壊されても連続攻撃で一発逆転**

強力な連続攻撃が揃ってはいるが、シールドを破壊されると②と③は繰り出せなくなってしまう。そんなときのためにも①の連続攻撃は必ずマスターしておくこと。そうすればピンチになっても、一発逆転の可能性は十分にあるぞ。ライフルの残弾をうまく調節していこう。

①ライフル×4→前進・ライフル×5→ライフル×5
②ミサイル×1→ライフル×1→[illegible]
③3rdサーベル斬り→[illegible]→密着・ダミー→サーベル×2

### ヤクト・ドーガ（ギュネイ機）

**ちょっと地味な攻撃だが破壊力はバツグン**

②や③のように遠距離からでも狙える連続攻撃があるのが強み。動きの素早い相手にはグレネイドから始まる②。動きの鈍い相手や、つかみを狙ってくる相手には③と、相手によって使い分けて攻撃すれば、さらにレベルアップできるぞ。

①ライフル×2→前進・ライフル×4→ライフル×5
②グレネイド×1→前進・[illegible]
③4連メガ粒子砲×1→4連メガ粒子砲×2→4連メガ粒子砲×2

### ガンダム・G-3ガンダム

**ビームジャベリン（突き）を巧みに使え**

ライフル装備時に繰り出せる②のビームジャベリン（突き）4連発は、使い勝手がよくて決まりやすい。また③のハンマーを絡めた攻撃もかなり強力！　ガンダムを使うなら、絶対に極めておきたいところだ。これらをすべて会得しておけば、シャア専用リック・ドムにも勝てるかも！

①ライフル×2→ライフル×2→ライフル×4
②ビームジャベリン（突き）×4
③バズーカ×1→前進・ライフル×1→ハンマー×1→ライフル×5

### シャア専用ゲルググ

**攻撃を繰り出すタイミングは体で覚えろ**

ナギナタを使った②と③の攻撃は、攻撃の入力タイミングがシビアで非常に難しい。とはいっても残りは①だけだし……。かなり連続攻撃の乏しいMSといえるだろう。シャア専用ゲルググを極めたいなら、何度も練習して②、③の連続攻撃を会得するしかない！

①ライフル×4→ライフル×5→ライフル×5
②ナギナタ突き×4
③回転ナギナタ斬り×4

### 百式

**トドメにバルカンを使うのがポイントだ**

3rdウェポンの連続サーベル斬りからバルカンへと展開する②、③の連続攻撃が超強力。しかもバルカンからは、左ページに紹介したバルカン→サーベルの超絶アタックにもつながるし……。こりゃマジでヤバイかも！　百式を使えば完封勝利も実現しそうなのだ。

①ライフル×2→前進・ライフル×4→ライフル×5
②3rdサーベル斬り→バズーカ×2→前進・バルカン×[illegible]
③サーベル×2→3rdサーベル斬り→前進・バルカン×[illegible]

### νガンダム

**つかみ、バルカン、バズーカから狙うべシ!**

ミサイルからスタートする②の攻撃は、決まりやすくて威力もバツグン！　それにバルカンからは、左ページに紹介した超絶アタックにつなぐこともできる。武器の種類が多いだけあって、連続攻撃のバリエーションはかなり豊富。連続攻撃の可能性は無限大って感じだ。

①ライフル×4→前進・ライフル×5→ライフル×5
②ミサイル×1→前進・ダミー→[illegible]
③ミサイル×2→密着・ダミー→3rdサーベル[illegible]→バルカン×[illegible]

### リ・ガズィ（アムロ・ケーラ機）

**トップクラスの攻撃力なので絶対に会得せよ**

ミサイルから始まる②、グレネイドから始まる③がオススメ！　非常に決まりやすいので、頻繁に繰り出し多数の攻撃を確実に決めていこう。また最後のバルカンからなら、ほかの武器につなげられる可能性が残っている。サーベルやミサイルを使い、さらに追加ダメージを与えよう。

①ライフル×2→前進・ライフル×4→ライフル×5
②[illegible]
③グレネイド×1→前進・ライフル×3→ライフル×1→バルカン×[illegible]

### ヤクト・ドーガ（クエス機）

**攻撃力の低さは連続攻撃でカバーすればOK**

攻撃力が低めなクエス機だが、連続攻撃をモノにできればその弱点を克服することができるだろう。特にオススメなのが②の連続攻撃。これは見ていてカッコイイし、威力も期待できるモノになっているぞ。クエス機のヤクト・ドーガを使うなら確実にマスターしておこう。

①[illegible]×1→ミサイル×2→4連メガ粒子砲×4
②[illegible]
③サーベル×2→密着・ダミー→3rdサーベル斬り

### シャア専用ザク

**確実に決めて相手のパーツを破壊しよう**

マシンガンの弾数は判別しづらいので、①の連続攻撃を極めるにはかなりの練習が必要。そして②はブーストゲージがないと出せないので、これも上級者用と考えておこう。そんなわけで最初に極めるなら③がオススメ。クラッカーが当たったら、すぐに最初のバズーカを撃とう！

①マシンガン×3→マシンガン×3→マシンガン×4
②[illegible]
③クラッカー×1→バズーカ×1→バズーカ×3

### ジオング

**少ない攻撃のチャンスを絶対に逃すな!**

個々の武器の攻撃力が高いだけあって、連続攻撃は強力。1つでも極めておけば、戦いの流れが大きく変わるだろう。ただ旋回能力が低いジオングでパンチ攻撃はかなりムズイ！　②はとりあえず後回しにして、お手軽な①と③からマスターしていこう。これでついに最下位脱出!?

①腕部メガ粒子砲×2→[illegible]×2
②[illegible]
③[illegible]

### シャア専用リック・ドム

**これを極めれば最強の座は不動のものに!**

さらに強くなってどうする？　という感じはするが、平等にということでシャア専用リック・ドムの連続攻撃も紹介しよう。攻撃を見る限りでは比較的おとなしそうだが、武器自体の攻撃力が高いため、どれも威力もバツグン！　極めておけば、まさに「鬼に金棒」なのだ。

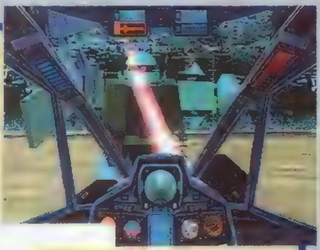
①ビームバズーカ×4→前進・ビームバズーカ×1→[illegible]
②拡散ビーム×1→前進・拡散ビーム×1→前進・拡散ビーム×1
③[illegible]→密着・3rdコンパクト[illegible]

『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』プロデューサー

# 稲垣浩文氏

株式会社バンダイエレクトロニクス事業部プロデューサー。これまでに3D・STG『機動戦士ガンダム』やSS版『機動戦士ガンダム外伝』、それに『機動戦士Zガンダム』といった作品の開発に携わっている。自らも『機動戦士ガンダム』という作品をこよなく愛するファンのひとりのようで「ガンダムを動かしたい！」という夢の実現に向けて作品を仕上げてきたとのコメントもいただいた。その思い入れの深さは作品にも十分反映されているだろう。

主な代表作



▲『機動戦士ガンダム』は、コクピットを再現したゲーム画面、ポリゴンで制作されたMSなどで話題をさらった。
◀前作『機動戦士Zガンダム』で、今回の戦闘システムの基礎的な部分が確立された。

## ぜひ2人対戦で遊んでいただきたいです



**現場で開発を指揮してきた稲垣浩文氏に、ゲームの裏話や次回作に関することを語っていただいた。これを読めば『逆襲のシャア』の秘密がバッチリ明らかに！**

### 対戦プレイを前提に作っていきました

――とりあえずは、お疲れさまでした。

稲垣浩文（以下稲垣、敬称略）：あっ、どうもありがとうございます（笑）。

――けっこう苦労されたみたいですが？

稲垣：大変でしたね、今回は開発期間が1年なかったですから。その中で前作『機動戦士Zガンダム』（以下『Z』）での反省点を踏まえて再構築しながら作り始めたもので……。

――というと「Z」のときに使っていたMSのデータとかも使っていないんですか？

稲垣：流用はしていません。MSの素早いアクションを最優先に考え、今回はすべてにおいてポリゴン数を見直しましたので、そのあたりは全部作り直しでしたからね。

◀2P対戦のシステムが変わり、手軽に楽しめるようになっている。対戦仕様のゲームになっているのだ。

――今回の作品的なコンセプトというと？

稲垣：これまでストーリー部分もウリになっていましたが、今回はあえて2P対戦を前提に作っていきました。ですからストーリー部分を期待されていた方には、残念に思われているところがあったかも知れませんね。

――確かに対戦システムは「Z」のときと比べて大きく進化してますね。

稲垣：『Z』と同じように通信ケーブルを使った方法だと、せっかく対戦をメインに作っても遊んでもらえないって話になりまして、それで今回は分割画面で戦えるようにしたんです。

――フル画面でも分割画面でも操作感が変わらない点には驚きましたが……。

稲垣：そのへんにも気を使いましたね。やっぱりフル画面と分割画面でキーレスポンスなんかに差が出ると遊びにくくなってしまうので。最後の1カ月くらいは微調整に費やして、本当に細かい部分まで高めていきました。

――そのへんは感じ取れましたね。編集部でも体験版が来たときからみんなで対戦してました。

稲垣：その体験版も大変だったんですよ。3rdウェポンの連続サーベル斬りが「連続」って言いながら決まらなかったり（笑）。あとファンネルもギリギリまで収録されなかったり。でもスタッフに頑張ってもらって、なんとかあそこまでに仕上げたんです。

### シャア専用ズゴックも登場予定だった!?

――あの体験版以上のクオリティで製品版に仕上がったというのもスゴイですよね。しかもMSは隠しも入れると10機以上になりますし。

稲垣：当初の予定ではもっと入れるつもりだったんですよ（笑）。その中にはシャア専用ズゴックも入ってたんですけどね。

――え〜っ、なんで削られちゃったのですか？

稲垣：どうしても地上戦が必要になるじゃないですか。そうすると地上でのモーションが増えてモーション班から悲鳴が上がりまして。なら水中戦にしよう、これなら宇宙と同じモーショ

# スペシャルインタビュー SPECIAL INTERVIEW

ンでも行けそうじゃない？　ってことでやり始めたら、今度は水の抵抗があるから宇宙とは微妙に違うって話になって。そういうのも入れちゃうと、ちょっと調整に時間がかかりますからね……しょうがない、今回はナシでってことになっちゃいました。技の構想もあったんですよ、３rdウェポンでは両手の爪を交互に出して敵の腹部をガッガッガッ！　って刺しまくるとか。でもそれは……いずれ（笑）。

——ほかに削られちゃったＭＳはいますか？

稲垣：『Ｚ』でアムロが乗っていたディジェとか、あと小説版『逆襲のシャア』に登場したナイチンゲールとか。リック・ディアスも入れたかったんですがね。あれならアムロとシャアの両方が乗れますからね。でも、だんだん作っていくうちに落ちていったっていう感じですか。でも今回は百式が入れられたんでよかったです。『Ｚ』ではちょっと情けないメガ・バズーカランチャーを撃ってたので、今回はなんとかちゃんとした機体にしたいと思ってました。相手の体力を半分くらいまで削ってしまうほどの威力になってしまいましたが（笑）。

## 演出家さんを開発に加えて演出面を強化！

——そのほかに力を入れた部分はありますか？

稲垣：演出面でしょうか。改めて『Ｚ』を見ていて思ったのが、CGムービーに出てくるMSの動きがけっこう荒く思えるところあるんですよ。それで今回は『Gジェネ』がよい刺激になってまして。あのムービーってSDのモビルスーツが演技してるじゃないですか。それを見て負けられない……って思いまして（笑）。それでウチのCGチーム全員集めて「これはどういうこと？」って聞いたら「演出家が必要です」という答えが返ってきました。それで、まあ今回はサンライズさんにお願いして『0083』や『エスカフローネ』、『カウボーイビバップ』の演出や制作をやってる方に開発に加わってもらったんですよ。もういきなり見違えましたね。最初の動きとは全然違ってよくなったんですよ。セルのアニメなら、なんとかなるようなロボットのアクションをポリゴンで表現すると、ぎこちなくなったりしてごまかしが効かないですからね。そこが今回頑張ったところだと思います。まあ開発スタッフたちのスキルアップで実現した部分もありますけど。

——ストーリーモードで「つかみ」から３rdウェポンを入れるとセリフをしゃべるって演出もいいですよね。

稲垣：あれは必殺技みたいっていわれたりして、けっこう評判がいいんですよ。ただ最初は戦いのテンポが悪くなるっていう反対する意見もあったんですけど。そのへんもキッチリ調整することができたので、入れてよかったと思っています。

## まだまだ秘密ですけど次回作は……

——それじゃ最後に次回作の話しなんですが、実際のところどうなんでしょうか？

稲垣：う〜ん、キーワードはアクションで行こう！　ってところでしょうか。

——えっ、具体的にはどんな感じの作品になるんでしょうか？

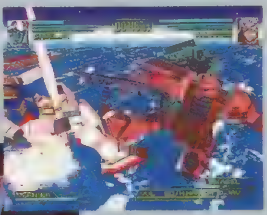
稲垣：とりあえず今回の『逆襲のシャア』で骨組みになる部分のシステムは、ほぼ固まったと思うんです。それで次を作るなら、これを進化させた形でやりたいなって思ってます。たとえば今回、複数の相手と戦えるといっても結局は１対１の戦いになっちゃってましたよね。あのへんをもう少し練り込めば、もっと面白くなるかなって思ってます。それに戦艦との戦いも実現させたいですし、残念ながら流れてしまった地上戦もやりたいです……。ただ、そういった諸々のことを考えていくと、PSではちょっと難しいかな……とスタッフたちと話しているところなんです。

——それじゃ次回作はまったく別の媒体でってことですか？

稲垣：え〜と、そのへんのハッキリしたことは実際のところまだ白紙です。ただそうなるとしたら、ゲーム機のスペックとか新しい市場とかも考慮していかなければなりませんし……。ただ、次回作がアクションであることは間違いありませんよ。

——やっぱりガンダムでしょうか？

稲垣：ほかじゃ作れませんしね。やっぱりウチで作る以上、ガンダムでいきます。ただ先のことになるかもしれませんので、とりあえず今は『逆襲のシャア』をよろしくお願いします。



▼ガンダムファンならずとも見入ってしまうＣＧムービー。カットインで挿入されるキャラもアニメーションで動くなど、前作よりも進化している。

▲次回作は気になるところだが、詳細はまだ不明。近いうちに明らかになるかもしれないので、今後のバンダイの動向から目が離せない！

## 次の作品のキーワードはアクションです！　もちろんガンダムでいきます!!

## インタビューこぼれ話

**ちょっと気になってたのですが、ノーマルとかニュータイプといった難易度を付けるのって難しいんでしょうか？**

稲垣：今回は入れられなかったんですよ。やっぱり調整になっちゃうんですよね。メチャクチャ強くするっていうこともできたんですが、それでいいのか……っていうことになりまして。

**それでもよかったです（笑）。ただ「やさしい」というレベルが入っているのが前提ですが。ニュータイプを選んだら、開発の人が10回プレイして１回しか勝てないとか……。仮にシャアがどんなに強くても、ガンダムファンなら許してくれると思うんですよ。**

稲垣：う〜ん、考えておきましょう（笑）。

**なんだかジオングだけが弱い気がするのですが、開発さんに嫌われてるんですか？**

稲垣：いや、嫌われているってことはないですが、敵が見えにくいことと、方向転換しにくいことが原因かなあ……。今バランス調整をすれば、もっとよくなると思いますが……。とりあえず３rdウェポンは強力なので、それを使って頑張って戦ってください。

**今回の『逆襲のシャア』のシステムを利用して、歴代のガンダムがすべて出てくるゲームなんかも個人的にはプレイしてみたいですね（笑）**

稲垣：初代ガンダムからガンダムＷやＸまでですか？（笑）それは私個人もプレイしてみたいですね。『逆シャア』のシステムを使えばそれほど手間はかからないんですけどね……。しかし、登場させる数によってモーションやバランス調整でけっこう時間がかかりそうです……。やはり作るなら新しいものがいいですね（笑）。

# エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～

実はザールブルグ以外にも街が存在することが判明！
物語の展開に大きな影響を与えるこの街を徹底解説。

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶ガスト
▶メモリーカード(2ブロック)、AC[DS対応]

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作『マリーのアトリエ』と比べてみると、舞台設定やシステムなどに共通点が多いため、「前作を遊んだからいいや」と思っている人はいませんか？　「エリー」は、"さらにその先"がある作品です。ゲーム中盤近くまでをあえて前作と同じように展開させ、プレイヤーの油断をついて新システムや新シナリオを盛り込むあたり、開発スタッフは間違いなく確信犯です。こういう続編の作り方もあるのだと、感動させられました。（久本）

## エリーの前に広がる新天地、港街カスターニェ!!

ゲームも1～2年目を過ぎてくると、図鑑で名前だけは知っているのに、どこで入手すればいいのかわからないアイテムが出てきていることだろう。このうち、アイテムレベルが0のもの（エリーが調合で作ることができないもの）については、その時点では知らない、新しい採取場所の情報が必要になってくる。

この新たな採取場所への経由地点になるのが、ザールブルグよりはるか西に位置する港街、カスターニェ。宿泊施設や、アイテム・武具を売買できる店があり、さらにはここでしか出会えない冒険者たちまでいたりする、エリーの冒険の拠点としては申し分のない街だ。いくつかの大きなイベントも用意されているので、物語を隅々まで楽しみたいプレイヤーは、ぜひとも足を運ぶようにしたい。

ただしこの街に行くためには、ザールブルグで起こる、いくつかの関連イベントでの対応が重要になってくる。今回の記事では、カスターニェから行ける新しい採取場所の紹介に併せて、関連イベントでの選択肢も解説しているので、どうしても行けない人はそれを読んで欲しい。

▲カスターニェまでは、徒歩で移動すると40日ほどかかってしまう。銀貨100枚を払えば、馬車に乗って半分の日数で行ける。

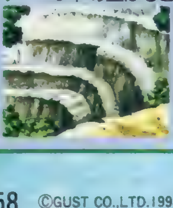
▼カスターニェの武器屋では、ザールブルグで入手できない強力な武具を買うことができる。ただし値段もそれなりに高い。

## 1 カスターニェから行ける、新たな採取場所が登場

カスターニェに到着しても、すぐに新しい採取場所に行くことはできない。ザールブルグと同じく、「うわさ話」などを聞くことによって、移動目的地にその名前が登場するのだ。名前が登場した採取場所では、必ず一度はアイテム採取を行なうようにしよう。ザールブルグに帰っても、妖精を向かわせることが可能になるからだ。カスターニェまでは移動日数もかかるので、採取場所を全部見つけてから帰るようにしよう。

### アーペントの丘

カスターニェにある雑貨屋の主人、オットーに話しかけ、コマンド「お話」を選ぶと教えてくれる採取場所。条件として、エリーがこのお店に2回以上来ていないと聞くことができない。ただしオットーは本業が船乗りなので、彼が海に出ている間は店が休みになることに注意しておこう。アーペントの丘はもともと鉱物の採掘場で、かつては宝石が出ていたという情報も聞くことができる。



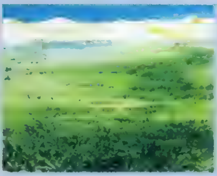
### 千年亀砂丘

宿泊施設があり、冒険者たちも集まる街の拠点「船首像」。この店の主人、ボルトからは、ザールブルグ「飛翔亭」のディオと同じように有料でうわさ話を聞くことができる。千年亀砂丘はその名の通り、はるか昔に千年亀が産卵に来ていたといわれる場所で、オットーから教えてもらえる最初のうわさ話は、必ずこの採取場所についてのことだ。情報料はディオと同じく銀貨100枚。

### ミケネー島

凶暴な古代生物が棲みついており、地元の人間もあまり近づくことがないミケネー島。危険な場所だが、ここもエリーのアイテム採取場所として利用することが可能だ。情報料銀貨100枚を支払って、船首像のボルトからそのうわさ話を聞き出すことで、ミケネー島の名前がカスターニェから行ける目的地に追加される。ただし、エリーが千年亀砂丘の情報をあらかじめ知っていないと、聞くことができない。

### 大草原



すでに千年亀砂丘、ミケネー島の情報を聞いていれば、ボルトのうわさ話で教えてもらうことができる採取場所。ここには海風を受けても枯れない、生命力の強い植物がたくさん生えていて、中には薬草として利用できそうなものも多数あるらしい。緑属性のアイテムを充実させるためにも、ぜひ採取に行きたい場所だ。うわさ話は1日に1回しか聞けないので、この場所を聞くまで最低3日はかかる。

### ●雑貨屋をうまく利用しよう

雑貨屋では右の表のように、珍しいアイテムを取り扱っている。でも買い物よりも重要なのは"宅配"。エリーが採取したアイテムを工房に送って、かごの中身を空にしてくれるぞ。

| 販売アイテム | 価格（銀貨） |
| --- | --- |
| 針樹の果肉 | 10枚 |
| 羽魚の翼 | 20枚 |
| 鳥魚のヒゲ | 80枚 |
| 風船魚 | 40枚 |
| カスタニェッテ | ???? |
| 塩 | 10枚 |
| 砂丘の砂 | 2枚 |



 ©GUST CO.,LTD.1998/Illustration:山形伊佐衛門

## 2 カスターニェに行くためにはこのイベントをクリアしよう

### 結婚式の後で

結婚式イベント「若草の花嫁(2)」が終了して3日から30日の間に、エリーが工房内にいれば発生する。工房を訪ねてきたシアがエリーに対して、「結婚式でブーケを投げたのに受け取らなかったのはなぜか」という質問をしてくるイベントだ。ここでは「興味がない」「焦った」の2種類から選択肢を決定することになるので、一人前の錬金術士を目指しているなら、そのつもりで回答を選ぶようにしよう。結婚に興味を持たないエリーに対して、シアは自分の親友マリーのことを思いだし、その人物像を語り始めるぞ。

### 私が今一番したいこと

シアの結婚式イベントの流れから発生する、教会のシスター、ミルカッセに関するいくつかのイベント。そのひとつ、「伝統と格式と」が発生して5日以上が経過しており、ミルカッセとの友好度が25以上あれば、教会内で毎日80%の確率で起こる。ここでエリーの錬金術レベルが10以上あれば、ミルカッセからの質問の選択肢に「錬金術の勉強をすること」という項目が追加される。カスターニェに向かうためには、エリーの意志がはっきりと錬金術に対して向けられていることが重要なので、この選択肢を選ぼう。

#### ●この2つのイベントを発生させるために必要なイベント

| | |
|---|---|
| Chain Memory | 1年目2月1日以降に、工房から出かけようとするか、工房に戻ろうとすると毎日40%の確率で発生。 |
| 若草の花嫁(1) | 上記イベント後、街中で結婚式の噂を聞き、毎年4月1日～5月30日にロマージュかディオと話す。 |
| 若草の花嫁(2) | 上記イベント後、6月(18日を除く)に工房にいると発生。アイゼルとの友好度が40以上必要。 |
| ミルカッセ・フローベル | 上記イベントで、アイゼルとの友好度が39未満のとき、エリー1人で教会に行くと、後日教会で発生。 |
| 伝統と格式と | ミルカッセと知り合って5日以上経過すると発生。選択肢はどちらを選んでも彼女との友好度が上がる。 |

### 尊敬する人の悪い噂

2年目の9月1日以降で、エリーの人気が10以上あると、街中でのうわさ話として発生する。エリーが工房以外の施設から施設へと移動していると、毎日10%の確率で発生し、近所のおばさんがエリーとマルローネの悪口を話しているところに遭遇してしまうぞ。文句を言うとエリーの人気が落ちるが、マリーのためにもここは怒ろう。

### 大切なものは

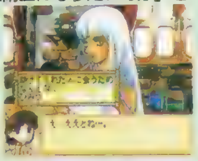
アカデミーショップのルイーゼと3回以上「お話」しており、コンテストに1回以上参加していることが発生の条件。毎年7月22日～27日の間に起こるイベントだ。工房にいるエリーのもとをルイーゼが訪ね、3日間だけショップの店番をして欲しいと頼んでくる。報酬は魅力的だが、コンテストの勉強のほうが大事、きちんと断わろう。

### ささやかな夢

2年目7月1日以降になると発生する、飛翔亭でのロマージュとの会話イベントだ。ロマージュと最低1回は話をしたことがあって、友好度が50以上になっていることが発生条件となる。「暖かい家庭」はロマージュとの友好度を上げる選択肢だが、ここは今までのイベントと同じテーマで、「錬金術を極める」ことが優先される。このイベントはロマージュがパーティ内にいても、彼女が飛翔亭で踊る、毎月5、10、15、20、25、30日のいずれかに店を訪ねていかないと発生しないので気をつけよう。

### 陽沈みゆく路(1)

今回紹介したイベントで、カスターニェに行くための選択肢を選んでいれば、2年目2月1日以降にロマージュが、エリーに「どうして錬金術士になりたいのか」と質問してくる。ここでの選択肢はどれを選んでもOKだ。彼女がパーティにいてもいなくても、毎日50%の確率でどこでも発生するが、仲間にしておいたほうがいいだろう。



### 陽沈みゆく路(2)

「陽沈みゆく路(1)」が発生して30日以上が経過、友好度が50以上になっているロマージュに話しかけると、毎日50%の確率で発生する。ロマージュが仲間になっている場合は、街の中で「おそと」を選ぶと発生、そのときも確率は変わらない。このイベントでカスターニェの情報を聞くことができ、目的地として選択できるようになるぞ。

## エンデルクが教える 戦闘を有利に進めるためのテクニック

街を離れて遠くに行くようになれば、それだけ強いモンスターと遭遇しやすくなる。訓練を積んだ騎士隊と違い、一般の冒険者は危険に対して知識や装備で備える必要があるだろう。

まず天候の違いが、使用するアイテムの属性に影響することを覚えておくように。アイテム中心で戦う冒険者たちは、旅する季節に多い天候を考慮して、アイテムを装備することだ。次に武器防具の改造を考える者は、追加能力を選ぶと便利だろう。ここに天候と追加能力についてまとめたものがあるから、冒険前に目を通しておくといい。

▲武具改造については、前衛の冒険者は武器、後衛ならば防具を優先するといい。武器についた追加能力は、必殺技で攻撃したときにも効果が現われるぞ。

#### ●天候の違いによる戦闘時の影響

| 天候 | アイテム効果の変化 | 季節ごとの天候確率 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
| 晴 | 変化無し | 50% | 40% | 50% | 50% |
| 雨 | 火属性アイテムは攻撃力が半分に、水属性だと1・5倍に変化 | 10% | 10% | 10% | 0% |
| 風 | 火・風属性のアイテムは攻撃力が1・5倍に変化 | 30% | 10% | 10% | 20% |
| 嵐 | 水・風属性のアイテムは攻撃力が1・5倍に、火属性だと半分に変化 | 0% | 40% | 20% | 0% |
| 乾 | 火属性のアイテムは攻撃力が1・5倍に変化 | 10% | 0% | 10% | 30% |

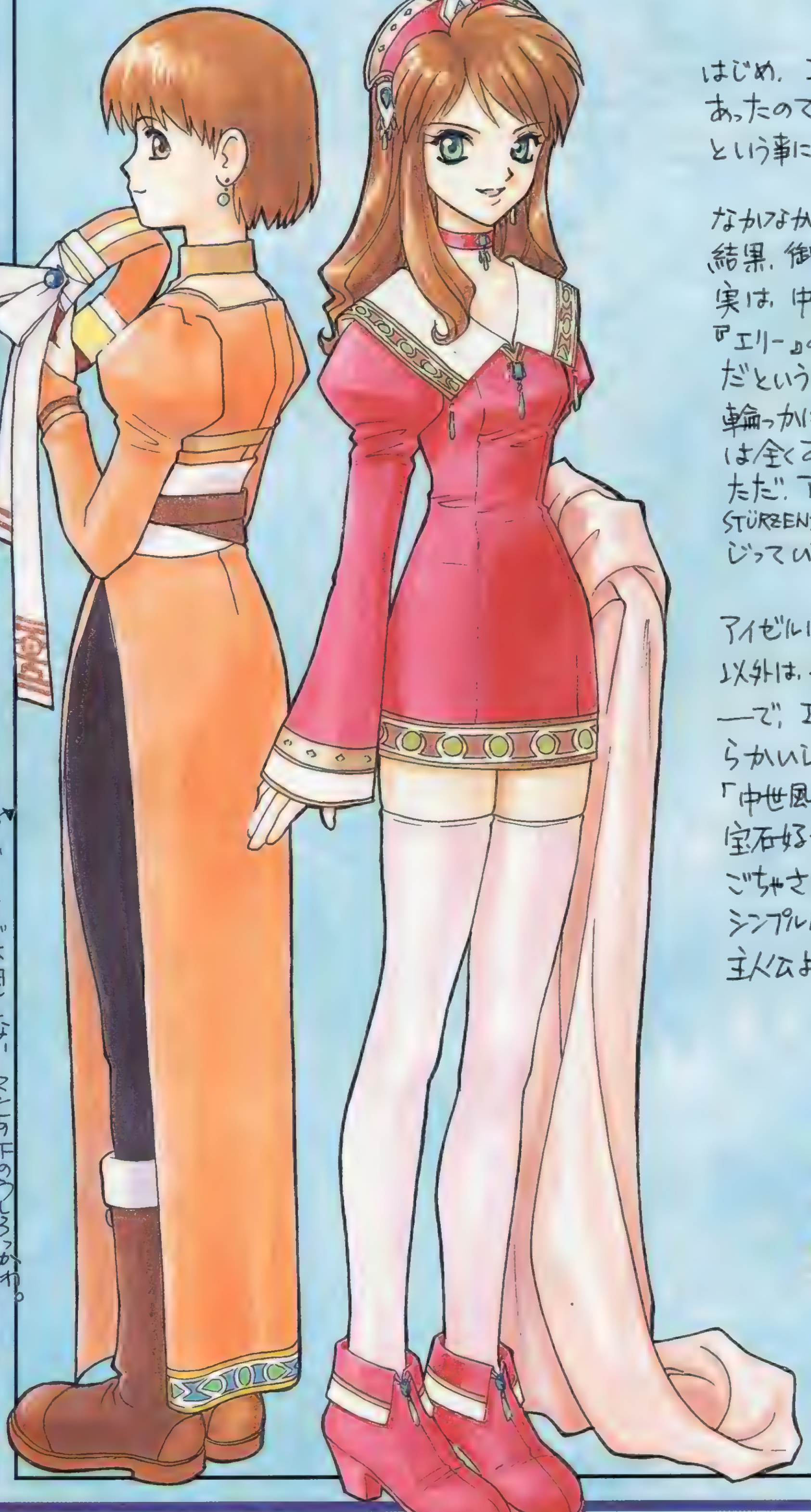
#### ●武具改造時の追加能力

| 武具 | 追加能力 |
|---|---|
| 共通 | 重さで素早さが下がる武具の影響を無効にする |
| 武器(小) | 攻撃が命中したとき、敵へのダメージを10追加 |
| | 攻撃が命中したとき、20%の確率でマヒさせる |
| 武器(中) | 攻撃が命中したとき、敵へのダメージを20追加 |
| | 攻撃が命中したとき、20%の確率で眠らせる |
| 武器(大) | 攻撃が命中したとき、敵へのダメージを30追加 |
| | 攻撃が命中したとき、20%の確率で毒状態にする |
| | 攻撃が命中したとき、20%の確率で魅了させる |
| 防具(小) | 攻撃を受けたとき、そのダメージを4減らす |
| | 戦闘1ターンごとに、HPを1ずつ回復させる |
| | 戦闘1ターンごとに、MPを1ずつ回復させる |
| 防具(中) | 攻撃を受けたとき、そのダメージを8減らす |
| | 戦闘1ターンごとに、HPを2ずつ回復させる |
| | 戦闘1ターンごとに、MPを2ずつ回復させる |
| 防具(大) | 攻撃を受けたとき、そのダメージを12減らす |
| | 戦闘1ターンごとに、HPを3ずつ回復させる |
| | 戦闘1ターンごとに、MPを3ずつ回復させる |

やっぱり電撃だね!
■エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 攻略ガイド(好評発売中 定価:本体950円+税)
全200種類のアイテムを完全網羅した電撃攻略王が贈る「アイテム大百科」本。アイテムのベスト配合値はもちろん、知りたいアイテムがすぐに探せる"Item Index"や「ノルディス」に必ず勝てる"試験に出る錬金術"、"参考書の読める条件"などなど、詳細データが満載なのだ!

# 夢と妄想の 4コマ&イラストエッセイ その2

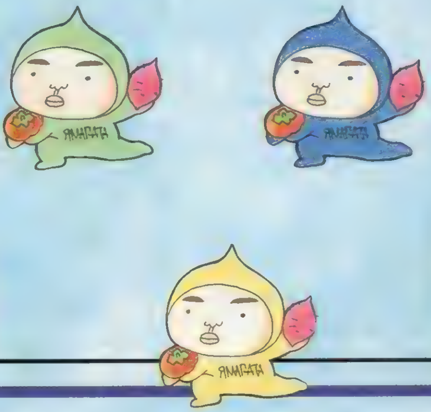
PRESENTED BY 山形伊佐衛門




はじめ、エリーに ミニスカをはかせた案があったのですが、「田舎者で少し野暮ったいという事になっている」との指摘で没に。

なかなかなか 決定しなかった、頭に付けるものは、結果、御覧の通りの輪っかになったのですが、実は、中国の ある少数民族をイメージしています。『エリー』の舞台は、ヨーロッパ（特にドイツ）風だというのに…💦
輪っかに付いているリボンの模様には、意味は全くありません。
ただ、アインシュテュルツェンデ・ノイバウテン（EIN-STÜRZENDE NEUBAUTEN）のマークモドキが混じっていたりします。（おいおい〜）

アイゼルは、ツリ目のほうがいいでしょう、という以外は、特に設定はありませんでした。見た目のね。
――で、エリーで ミニスカが没ったので、それをいくらかいじって、アイゼルに着せてみました。
「中世風なのにミニスカ？」とか気にしないように。
宝石好きのお嬢とはいえ、装飾品をごちゃごちゃさせると、下品になりそうなので、あえてシンプルにしてみました。
主人公より目立ってますが、ダイジョブ！マイペニ〜イ💦



# マール王国の人形姫

攻略最終回となる今回は、ラスト直前までを完全攻略！　さらに隠し人形のデータも公開するぞ!!

発売中 AVG ▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC(1ブロック)

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

キャラ、ストーリー、音楽は文句なしと個人的に思っているんだけど、気になったのはやっぱりボリュームかな？　もっとマージョリー一家が登場してもよかったと思うし、人形たちのサブシナリオなんかもほしかったような気も……。まぁ、それでも十分楽しめたし、不満な点については次回作に期待かな。とは言っても次回作が出るのかどうかが一番問題なんだけどね。出してくれるといいんだけどなぁ。日本一さん、お願い！　（「ま」のアッキー）

## 攻略第3弾！ラスト直前まで攻略ですわ

攻略3回目の今回は、ラスト直前までをフローチャートで完全攻略！　さらにQ＆Aコーナーや、おなじみの情報コーナーもあるぞ。

◀隠し人形の詳しいデータも掲載しているのだ。

## ストーリーフローチャート

### ❶湖のつりばし
【前号からの続き】
ナインテールの塔で雷の心か聖の心を入手後、つりばしを渡ってオアシス村へ向かう。

▼

### ❷オアシス村
オアシス村の一番右にある家にいるおばあさんから、彼女の孫の話を聞いたらマザーグリーンへ向かう。

▼

### ❸マザーグリーン
マザーグリーンで、オアシス村の青年がネコにさらわれたという話を聞いたあと、不思議の森にあるバーグの店へ。

▼

### ❹バーグの店
バーグの店の奥、Lくんがいた部屋で青年からカギをもらう。その後、オアシス村へ。

▼

### ❺オアシス村
青年からもらったカギを使って、オアシス村の地下にある遺跡に入る。

▼

### ❻ミミズ列車
エトワール→ミミズ列車内の人たち→エトワールの順に話を聞くとイベントが発生。そのあとミミズ体内へ。

▼

### ❼ミミズ体内
エトワールと協力してミミズの左右の心臓と中央の心臓を倒す。そのあと、列車に戻るとミミズ体内から脱出する。

▼

### ❽イノチウム鉱山
ミミズ列車から脱出後、左に進むとイノチウム鉱山前に出る。ここで風の心を手に入れたら、ブルーキャットへ。

▼

### ❾ブルーキャット
酒場にいるカレンという女性に話しかけると、海賊船に乗れるようになる。そのあと地下道を通って海賊船へ。

▼

### ❿海賊船
タクロフの部屋にある日記を読んだあとに船長室に行くとイベントが発生。沈没船に強制的にワープさせられる。

▼

### ⓫沈没船
めずらしい指輪を手に入れ、ガオと会話したら、船長室へ。ここで船長の絵との戦闘になり、勝てば水の心を入手できる。

▼

### ⓬海賊船
船長から水の心をもらい甲板に出るとガオとの戦闘に。勝たないとゲームオーバーだ。

▼

### ⓭オレンジ村
海賊船を下りたらオレンジ村に。家のポストを調べるとナイトスポーノが仲間になる。

▼

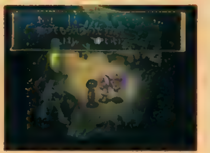
## ❸マザーグリーン

オアシス村の青年の話は、マザーグリーンの中央の広場にある女神像の前にいる、おじさんから聞くことができるのだ。覚えておこう。

▲このおじさんに話しかければOK。ローゼンクイーン卿を探しても見つからないぞ。

## ❹バーグの店

ニャンコたちがいるが、今回は戦闘はないぞ。青年の問いに対しては「はい」を2回選ばないとカギはもらえない。



▲悪影響はないので、1度は「いいえ」と答えてみよう。

## ❺オアシス村

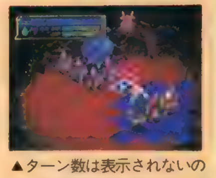
地下遺跡では少し奥に進むと、すぐにイベントが発生してしまいアイテムを取ることができない。ミミズ体内から脱出するまで待とう。

▲ほかの2つはともかく、イラスト2は必ずゲットしておきたいところだ。

### オアシス村地下遺跡／入手アイテム
厳しい現実、イラスト2
霊薬チョコ

## ❼ミミズ体内

ミミズの左右の心臓は、コルネットとエトワールが同時(6ターン目)に止めを刺さなければいけない。ただ、1回目はコルネットが6ターン目に右心臓を倒しても、エトワールが失敗するので、一回列車に戻ってからやり直そう。



▲ターン数は表示されないので、数え忘れないように。

◀失敗したら列車でエトワールと話そう。

### ミミズ体内／入手アイテム
イラスト4、精力チョコ
薬用キャンディー

## ❽イノチウム鉱山

イノチウムがたくさんある場所では、取るかどうかの選択がある。どちらを選んでも、風の心を入手することができる。

▲どちらでもいいが、やはり取らないほうがオススメ。

### イノチウム鉱山／入手アイテム
イラスト11、英雄のお守り
2500イノチウム
2300イノチウム

## ⓫沈没船

めずらしい指輪は、最初にいる部屋の机の上にある日記を読むと、手に入れることができる。ガオは最初の部屋の向かいの部屋にいる。

▲これがリビジンスキーの日記。人の日記を読むのは気が引けるが、読まないとダメ。

### 沈没船／入手アイテム
戦士のお守り、回復キャンディー
毒消しポテチ、マヒ消しボール
薬用キャンディー、イラスト8


©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

### ⑭ブルーキャット

ブルーキャットの酒場で海賊たちの情報を入手する。このあと、再び地下道を通って海賊船に乗るとケロケロ村へ行ける。

### ⑮ケロケロ村

ケロケロ村で一通り話を聞き終えたら、カエル道へ向かう。お金に余裕があるようなら、お店で勇者のお守りを買っておこう。

### ⑯カエル道

カエル道に来ると、いきなりブブとべべとの戦闘に突入する。この戦闘に勝ったあと、カエル道を通って、カエルブルク城へと向かう。

### ⑰カエルブルク城

城に着くとすぐにイベントが発生。そしてポートガマと会話し、謁見の間の前まで戻るとまたイベントが発生する。そのあと、ガーマ神殿へ。

### ⑱ガーマ神殿

ケンタウルスを倒すと水の心を入手できる。また、ここでアルバトロスを仲間にすることができる。

### ⑲カエルブルク城

カエルブルク城に戻るとイベントが発生、悲しい結末が待っている。このあと、氷のほこらへ向かう。

### ⑳氷のほこら

氷のほこらの中に行くと、ケロラインとミカエルが人形となって仲間になる。転生イベントについては右を参照。

### ㉑大賢者の塔

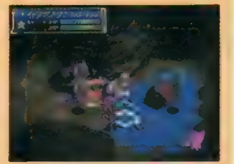
5つの心をそろえて大賢者の塔に行くと、ミャオとの戦闘に。そのあと賢者の部屋に行くとイベントが発生。

### ㉒クルルの夢の中

賢者の部屋でのイベント後、強制的にクルルの夢の中へ。ここでのイベントは、自分の目でしっかり確かめよう。

## ⑯カエル道

ブブとべべとの戦闘では、相手が木の橋に一列に並んだところをまほうやごほうびで攻撃すれば楽に倒せるはず。あとは特にイベントは起こらないぞ。


▲アイテムを取ったらすぐにカエルブルク城へ向かってもいいが、仲間のレベルをしっかり上げていない人は、このあたりでレベル上げをしておこう。

**カエル道／入手アイテム**
**イラスト8、にほひシューズ**

## ⑰カエルブルク城

ポートガマと会話しておけば、イベントは発生するが、やはりその前にお城の人（ケロピニアン）たちと話をしておこう。

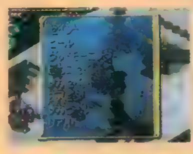
▲お城に入ってすぐ左の部屋にポートガマがいるぞ。

## ⑱ガーマ神殿

ケンタウルスは強力な「とくしゅ」技を使ってくるので、シャルテを戦闘メンバーに加えておくようにしよう。

▲とにかく倒せばＯＫ。

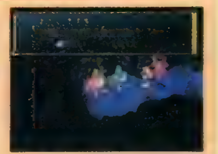
また、アルバトロスはデュークたちと同じ方法で仲間になる。


◀危なくなったらすぐに回復させよう。

**ガーマ神殿／入手アイテム**
**精力キャンディー、イラスト6**
**霊薬ボール**

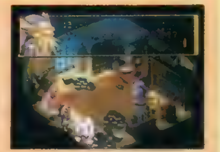
## ⑳氷のほこら

氷の洞窟に、以前はなかったお墓がある。これを調べると、ケロラインとミカエルを仲間にすることができるのだ。


▲２人を転生させるためにも仲間にしてあげよう。

## ㉑大賢者の塔

ここでのミャオとの戦闘には勝つことができない。数ターンたつと負けたことになるので、それまで待っていよう。


▲ミャオとの戦闘後は、まっすぐ賢者の部屋に行こう。

### ㉓冥界

夢の中から戻ると、ポリャンスキーから冥界の門のカギがもらえる。このカギを使って冥界へ。ここでは、２つの転生イベントが発生する。

### ㉔ホープケープ

奥にある５つの祭壇の前にいるドラゴンを倒し、５つの心を捧げる。そして、手前にある大きな祭壇からビューティーキャッスルへ向かう。

### ㉕ビューティーキャッスル

マージョリー一家、そして王子さまが待つ最終決戦の場所。ここまでくれば、エンディングは目前だ。がんばろう。

### ㉖エンディング

## ㉓冥界

冥界で発生するのは、レジェムと古の三戦士の転生イベントだ。まずレジェムの場合は、レジェムがパーティにいる状態で最下層の特定のポイントに行けば発生する。古の三戦士の場合は、３人が戦闘メンバーにいる状態で、古代兵器がいるところに行けばいい。ほかにイベントはない。

▲古代兵器との戦闘になるので、しっかり体勢を整えておくようにしよう。

▲レジェムが話をする貴重なイベントだぞ（笑）。

**冥界／入手アイテム**
**イラスト10、勇者のお守り**
**イラスト15、イラスト３**
**マジックボール、魔の心**

## CHECK 転生イベント

**ここではケロライン&ミカエルと、ナイトスポーノの転生イベントを紹介。さらに転生後の情報も！**

### ケロライン&ミカエル

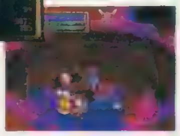
ケロライン&ミカエルの転生イベントは、シャルテ&テラのものとまったく同じ。２人のレベルがそれぞれ30以上になり、この状態で２人が戦闘メンバーにいて戦闘を終了すればいいのだ。

▶条件自体はそれほど難しくはないのだ。

### ナイトスポーノ

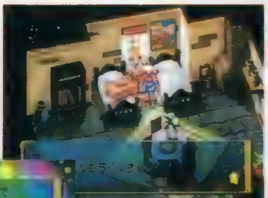
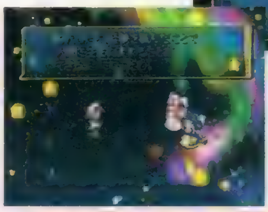
スポーノの転生イベントは、スポーノが敵を100体倒したら（熟練値が100）になったら発生する。スポーノと戦闘になるので、強いキャラを入れておくようにしよう。

◀ステータス画面で、いつ頃熟練値が100になるかチェックしておこう。


▶戦闘ではスポーノが抜けて、３人で戦うことになるので注意。

### ●転生した人形たちのその後は？

人形たちの魂が転生後どうなったのかは非常に気になるところ。実は人形によっては、転生後の様子がわかる者もいるのだ。Ｌくんは家のポストをマメに調べていればわかるし、コロはアルフレッドや友だちの女の子の話を聞いていればＯＫ。そしてケロラインとミカエルは、それぞれ別の場所で、赤ん坊として生まれ変わっているぞ。

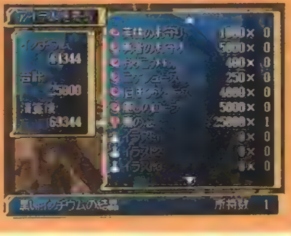


▲人として生まれ変わったケロライン。ミカエルはどうなったのかな？
◀シャルテ＆テラなどのその後については、「クルルのひみつ手帳」で紹介しているのだ。

# 『マール』Q&A

攻略もラストということで、ここでは『マール』をクリアしたみんなが疑問に思っているだろう4つの謎について、Q&A方式でお答えしちゃおう。

## Q 魔の心ってどこで使うの？

**A** 冥界で手に入る黒いイノチウムの結晶「魔の心」。ほかの5つの心と同じで何かのイベントに関係してくると思った人は多いはず。実はこの「魔の心」は、お店で売ると25,000と高値で買い取ってくれるだけなのだ。



◀売ったお金で、装備やアイテムを買いそろえよう。

## Q ○○○○○は天使？

**A** 彼女の姿を見てそう思った人は少なくないはず。彼女の正体については、ゲーム中では最後まではっきりとしたことが語られないまま終わってしまっている。これについては「クルルのひみつ手帳」で明らかにしているぞ。

◀彼女には、思いもかけない真実が隠されているのだ。

## Q サーカスは来る？

**A** 家のポストをマメに調べていた人は、Lくんが転生後どうなったかを知ったはず。ここで気になるのが、実際にサーカスはやってくるのかということだろう。確かに近いうちにオレンジ村にやってくるようなことが書いてあったのだが、ゲーム中ではLくんの転生した姿を見ることはできない。ちょっと残念だけど、自分でいろいろ想像してみよう。

## Q エンディングは1つ？

**A** ゲーム中イベントでいくつも選択肢が登場するが、これによってエンディングが変わることはない。この選択肢は、イベントでの結果などが変わってくるだけなので、それほど気にせず選んでも問題ないのだ。

◀とはいえ、コルネットらしい選択肢を選ぶのがベストかな。

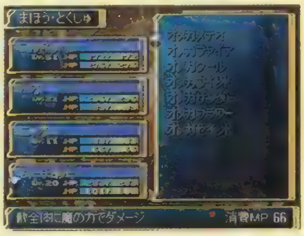


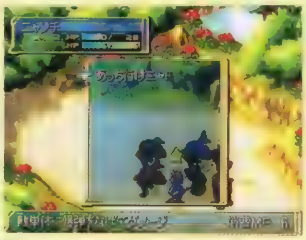
# 隠し人形データリスト

D15（2月15日発売）に入る8体の隠し人形のデータを一足早く紹介しよう。今のうちにどの人形を使うか決めておくのもいいかもね。

D15に収録される『マール』のセーブデータを使って手に入る隠し人形は、マージョリーとミャオ、ガオ、クロウディアの3バカトリオ（名前と色は変わっているが能力は一緒）の4体と、手下のニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、バーグの4体で、あわせて8体になる。どの人形もゲームの最初からすぐに使えるので、とっても役にたつぞ。

▼ムーチョリー、ニャオ、ハオ、シロウディアの4体は、最初からすべての「まほう・とくしゅ」を覚えているぞ。





▲ニャンコはレベル2で「ヒール」、ニャンチはレベル2で「あっち行けニャ！」、バーグはレベル5で「こねこねバーグ」を覚える。

### 表の見方

表は、人形の属性、移動力と各パラメータの成長率（A～Eの5段階になっていて、Aが一番高く、Eが一番低い）だ。成長率の横にある数字は、レベル1のときのパラメータ値を示している。

| | | |
|---|---|---|
| 属 属性 | 移 移動力 | |
| H HP | M MP | 攻 攻撃力 |
| 防 防御力 | す すばやさ | か かしこさ |

| 人形 | 属 | 移 | H | M | 攻 | 防 | す | か |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ムーチョリー | なし | 3 | A(40) | A(25) | A(12) | B(11) | C(5) | A(5) |
| ニャオ | なし | 3 | D(19) | A(25) | D(7) | B(11) | B(5) | B(4) |
| ハオ | なし | 3 | A(40) | E(5) | A(12) | B(11) | B(5) | C(4) |
| シロウディア | なし | 4 | B(32) | C(16) | B(10) | B(11) | A(7) | A(5) |
| ニャンコ | なし | 3 | C(24) | C(16) | C(8) | E(8) | D(3) | B(4) |
| ニャンキ | なし | 3 | C(24) | B(20) | B(10) | E(8) | D(3) | B(4) |
| ニャンチ | なし | 3 | C(24) | E(5) | D(7) | E(8) | D(3) | B(4) |
| バーグ | なし | 2 | B(32) | D(8) | C(8) | D(9) | B(5) | B(4) |

# クルルの情報コーナー 第9回

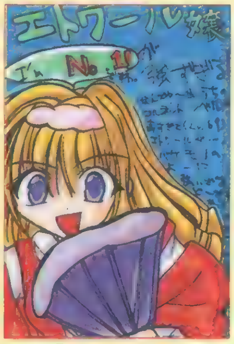
第9回目となる今回は、おなじみイラスト紹介を大幅拡大！　そのほかの情報ももちろんあるからチェックしてね。

## ① イラスト紹介

最終回ということで、今までこのコーナーを応援してくれたみんなのためにイラスト紹介を大幅に拡大！　ど〜んと14人の作品を掲載したよ。どれも愛のこもった力作ばかり。本当にありがとうね。

◀千葉県　武田麻友子さん：ちょっと掲載が遅れてゴメンネ。でも、照れた2人がと〜ってもかわいいよね。ところで、ひみつ手帳はもう読んでくれたかな？　よかったら感想を聞かせてね。

◀静岡県　横山みるきさん：戦闘に勝ったときの凛々しい目と「〜ゴワス」という言葉使いがとっても個性的なんだよね。



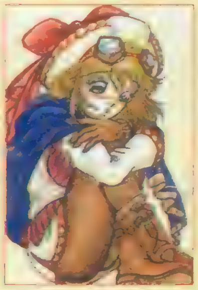

▼北海道　岡村欄弥さん：さすが天下無敵のお嬢様だね（笑）。あれで、もう少し素直な性格ならよかったんだけどね〜。

▶栃木県　ＰＯＭさん：ゲームではコルネットの髪は短いんだよ。

▲奈良県　ひたちまこさん：豪快な人だよねぇ（笑）。

▶静岡県　みかんさん：ちょっとアダルトな感じのテラにドキドキ。お気に入りの人形なのかな？

▲神奈川県　ピリカ・Ｄさん：とってもグッド！



▲東京都　うんぬんさん：なんだな寂しそうなコルネット。王子さまとケンカでもしたのかな？

▼岩手県　瑞姫玉蘭さん：もうクリアしたのかな？　後半は感動の嵐で泣けちゃうよ。

▲愛知県　澤田良満さん：けっこう、おバカだよね。

◀静岡県　犬飼まりもさん：着てるっていうより、かじられてるね。

▲東京都　片瀬すいかさん：２人のラブラブな感じがいいね。

▼北海道　海斗涼さん：いったい、このあとどうなるのか？　気になるなぁ〜。

▲千葉県　伊野美恵さん：コルネットの明るい笑顔は、あたしも大好きなんだ。

## ② CD情報

94号でサントラCDが出るっていう話をしたけど、さらにドラマCDも発売が決定したんだって。もう怖いモノなし！　いけいけゴーゴーって感じだよね（笑）。内容・発売日等詳しいことはまだ決まっていないけど、楽しみにしててね。それと、あたしたちのアンソロジーコミック（発行：メディアワークス）は、ただ今急ピッチで制作中。編集さんやマンガ家さんが、とっても頑張ってるから面白いものになりそうだよ。期待して待っててね。

## ③ ひみつ手帳

おかげさまで「クルルのひみつ手帳」も大好評！　ほかでは見られないものも含めイラストが満載だし、ゲームでは明かされなかったひみつの情報、設定原画やミュージカルイベントの楽譜も載っているの。もちろん攻略だってやっているから、まだ買っていない人は本屋さんにダッシュしてね。『マール』ファンなら買って損はしないよ。

## ④ ありがとう

攻略が最後ということで、ついにこのコーナーも今回で終わり。応援してくれたみんな、本当にどうもありがとう。みんなのおかげで、こんなに長く続けてこれたんだよ。あたしやコルネットだけなく、エトワールや王子さまも大感激！　終わっちゃうのはやっぱりちょっと寂しいけど、また会えるといいね。今後、イラストを送るときは、カラーなら「４色奴隷」のコーナー（P. 112〜113）、１色なら「PSの奴隷」のコーナー（P. 135〜145）に送ってね。じゃあ、さようなら！

# 封神領域エルツヴァーユ

ド派手な演出が楽しめる3D対戦ACTに隠された謎を大公開！　スペシャルインタビューまであるのだ!!

| 発売中 対戦ACT | ▶¥5,800　▶ユークス |
|---|---|
| | ▶MC（1ブロック） |

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

シンプルなシステムがそう思わせるのか、「エルツ」のことを「大雑把なところのある格闘ゲームもどき」と解釈している人がおられる様子。確かに「バーチャ」や「鉄拳」のように1フレーム（60分の1秒）単位の攻防はないけれど、だからといって底の浅いゲームだという訳でもないのです。対戦時の読み合いの熱さを知らないんですねぇ。それでいて初級者のガチャプレイ（✚キーやボタンを適当に連打する）に上級者が負けることがあるってのがなんとも…（笑）。　（ウ）

## 『エルツ』の隠し要素をすべて公開しちゃうぞ!!

### イハドゥルカを使うには？

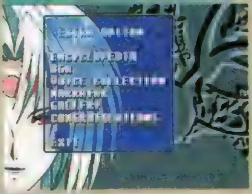
「STORY」モードを3キャラ以上でクリアすると、ラスボスとして登場するイハドゥルカをマイキャラ化することができる（彼女の能力に関しては右ページを参照のこと）。もちろん、イハドゥルカを使用して「STORY」モードをプレイすることも可能だ。イハドゥルカが使えるようになると、「VS」モードで彼女のステージも選択可能になる。さらには「PRACTICE」モード用として用意されていた隠しステージ（専用のBGMもある）まで選べるようになるのだ。

### キャラ選択時のポーズを変えるには？

「感情値」という隠しデータが存在している。これはキャラごとに設定されていて、1ラウンド勝つごとに加算されていく。そして特定の数値を越えると自動的に選択時のポーズが変わるようになっているのだ。これがMAXに達するとポーズを選択できるようになる。MAXはキャラによって異なる（37〜84）ので注意！

### 「EXTRA」モードの「？」を利用可能にするには？

最終的な出現項目は写真のとおり。「VOICE COLLECTION」はキャラの感情値をMAXにすると出現する。また「NARRATOR」は「1P」モードをクリアすることで、「GALLERY」は「STORY」モードをクリアすることで、それぞれ出現する。さらに、3つの要素（「STORY」モードクリア、「1P」モードクリア、感情値MAX）を全キャラでクリアすると、「CONGRATULATIONS」が出現するのだ。



### セリフに関する秘密とは？

1P＆3Pカラーと2Pカラーではセリフが異なっている。また、試合に負けたり、「1P」モードで乱入されたときのセリフは、キャラごとに2種類ずつ用意されていて、ランダムで選ばれる。

### 髪がバラけたりヘルメットが壊れる条件は？

特定のキャラは戦っているうちに姿が変化していく。ふだん髪の毛をポニーテールにしているエリルは、体力が半分以下になるとそれがほどけてセミロングヘアになってしまう。同様に、後ろで髪を括っている鬘矢も体力が半分以下になるとほどけ、ストレートになるのだ。勝ちポーズでアップになったりしたときに違和感を感じた人は、髪型の変化をチェックしてもらえば納得してもらえるはず。おもしろいのはダンザイバー。彼の場合、体力が半分以下になると顔の装甲が破壊され、神鏡衝の顔が露出してしまうのだ。ただし、2Pカラーでは顔の装甲が半壊するのみと、微妙に演出が異なっている。また、ダンザイバーがプレッシャーダッシュ（視殺戦）で負けた場合は、専用の装甲破壊演出を見ることもできるのだ。

▶髪がバラけた状態のエリル。背後投げや超必殺技時に登場するエリルの分身の髪もバラけているのだ。

▼ダンザイバーのヘルメットに注目。1Pカラーと3Pカラーは衝の顔が見えるが、2Pカラーはヘルメットが壊れた演出のみになっている。

◀鬘矢の髪もバラける。動きが少なく、髪の量もエリルほど多くないので気づかない人もいたかも。

### 勝ちポーズを選ぶには？

各キャラに用意されている勝ちポーズは全部で5種類。ランダムで出現する3種類のノーマル勝ちポーズのほかに、パーフェクト勝ちや超必殺技でとどめを刺したときにのみ出現する勝ちポーズまで用意されているのだ。これらは、勝利後（ノックダウンの表示が出たあと）に特定のボタンを押し続けていることで、プレイヤーが選択することもできる。下で紹介しているのはエリルの勝ちポーズ。□、△、×がノーマルポーズで、○が超必殺技でとどめを刺したときの勝ちポーズ、そして✚キーがパーフェクト勝ちした時のポーズだ。勝ちポーズ選択には特別な条件が存在しないので、いつでも利用することができる。

### 3Pカラーを使うには？

「STORY」モードをクリアすると、クリアしたキャラの3Pカラーが選択可能になる。同時に「EXTRA」モード内の「ENCYCLOPEDIA」の関連項目も参照できるようになる。ぜひチェックしておこう。

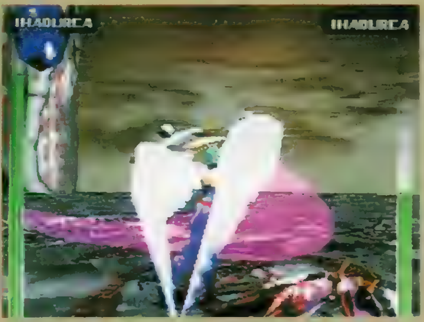
◀3Pカラーは✚キーを右（2P側は左）に入れれば選べる。

▶ダンザイバーの1Pカラー（赤）と3Pカラー（銀）。よく見ると、ボディ細部の形状まで異なっているのだ。

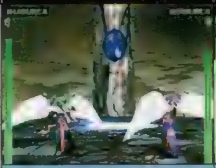
 ©YUKE'S

# これがラスボスのイハドゥルカだ!

『エルツ』の物語の中心に位置する存在であるイハドゥルカ。彼女は大きな翼を持っているため、懐に飛び込まれると相手の動きを把握しづらくなる。できることなら中距離くらいの間合いを保ち、「→+Ⓐ」や「↑+ⒶⒶ」といったリーチのある技で攻撃していきたいところだ。「→+Ⓐ」や「→+ⒶⒶ」が決まって相手の体勢を崩すことに成功したら、狙うはもちろんヒザつき攻撃。すぐに滑空攻撃(コマンドは「→→+Ⓐ」)を出すようにしよう。また、「↑+Ⓐ [illegible] 手 [illegible] 提で捕縛攻撃を [illegible] こないと空振りしてしまうが、反撃を受ける心配がないので安心して攻撃することができる。接近戦に自信がある人ならば、あえて近づいていって乱戦に持ち込むのもいい。イハドゥルカの翼は本人だけでなく、相手の反応も鈍くさせる可能性がある(視界が狭くなるため)からだ。捕縛攻撃は見た目にも痛そうな技が多いので(COMにさんざんやられたイメージも残っているはず)、積極的に狙 [illegible] れば精神的に優位に立てるだろう。

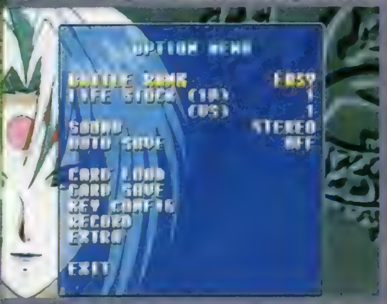



▲近距離捕縛攻撃を決めた後の位置関係。イハドゥルカがここから近距離通常攻撃を出してもダウン攻撃にならない。

| +キー | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| Ⓐ |  | | |
| | 飛び道具/崩し | 打撃技 | 飛び道具/ふっ飛ばし |
| ⒶⒶ | | | |
| | 飛び道具/崩し | 打撃技 | 飛び道具/ふっ飛ばし |
| 特徴 | 「繊麗(せんれい)の灼炎(しゃくえん)、遺愛(いあい)の珠箔(しゅはく)となりし焦熱(しょうねつ)の耀(かがや)き」という名の必殺技。Ⓐで出すとまず前方に撃ったあと、前方上空へ向けて2発目を撃つのが特徴だ。ⒶⒶで出すと相手の奥と手前に向かって弾を撃つ。この技には両方とも崩し属性がついている。 | 「灼熱の内にある虚空(こくう)の瞬(またたき)、眠れる冥嘘(めいきょ)の戒(いまし)め」という打撃系の必殺技。Ⓐで出すと水色の弾が周囲を回転し、ⒶⒶで出すとその回転半径が延びる。どちらも相手を浮かせることができるが、追い打ちは不可能だ。この技には完全な飛び道具であるパワーアップ版もある。 | 相手をふっ飛ばせるこの技の名は「大過(たいか)を狂奔(きょうほん)せし扉、遠略(えんりゃく)の証(あかし)に囚(とら)われの彪(あや)」という。Ⓐだと前方に黄色い弾を撃ち、ⒶⒶだと相手の奥と手前に計2発の弾を撃つ。ほかの技と比べると使い勝手はイマイチだが、ふっ飛ばし属性を有効に利用したい。 |

## イハドゥルカにはどうすれば勝てる?

[illegible]




[illegible]

※コマンドはキャラクターが右を向いている場合のものです。

エルツヴァーユ

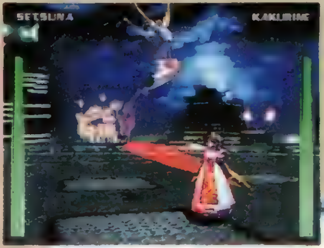
# 状況別テクニック集

[illegible]

## スタート直後の行動

選択肢としては「その場を動く、動かない」という2パターンが考えられる。動かないパターンとは、突進系以外の必殺技や通常攻撃、捕縛攻撃を仕掛けたり、その場で防御することを指す。動くパターンとは、ジャンプ攻撃や突進系の必殺技を出したり、ステップで移動したりすることを指す。有利不利は相手の行動によってガラリと変わるが、動いた方が相手の攻撃をかわしやすいのは確か。常に攻撃的になるのではなく、相手の攻撃（空振り）を誘い、そのスキに反撃するという戦法も頭に入れておこう。

とはいえ、最終的には読み合いになってしまう。相手がステップすると読んだら迷わずにステップ捕縛を出すようにしよう。



◀相手の攻撃を無効化させる確率が高いジャンプ攻撃。

▶捕縛攻撃が決まる前に近距離通常攻撃がヒット！

## 近距離での攻防

近距離通常攻撃は1回△ボタンを押すだけで2撃目まで出る。だが、すぐに◎ボタンを押すことで2撃目を出さないようにすることもできるのだ。相手がガードを固め始めたら1撃目で止め、投げ技などを狙ってみよう。パワークリスタルがある場合は、乱戦に紛れて超必殺技を出したり、相手の攻撃に合わせてパワーアップ版の必殺技を出してみるのも面白い。後者は出始めの無敵時間で相手の攻撃を空振りさせられたら作戦成功。相手に大ダメージを与えることができる（精神的にも）だろう。

▶近距離通常攻撃を一撃目で止めたところ。

◀パワーアップ版必殺技の無敵時間を活用しよう。相手の投げ技も無効化できるのだ。

## 浮かされたら…

◎ボタンを押して受け身を取るか、そのまま何もしないでダウンするかを選択することになる。受け身を取れば相手の滑空3連攻撃を防御することができるが、着地する瞬間に捕縛攻撃を合わせられると脱出不可能。何もしないでダウンすれば捕縛攻撃こそ無効化できるものの、滑空3連攻撃は喰らってしまう。浮かされた状況や対戦相手のクセを読んで判断しよう。なお、浮かせた側がすぐに動けないようならば、滑空3連攻撃はまず来ない。そのままダウンして、捕縛攻撃を喰らわないようにしよう。

▶受け身は滑空3連攻撃をガードする効果がある。

◀わざとダウンすると捕縛攻撃に捕まらずに済む。

## 体勢を崩されたら…

ボタンを連打することで回復時間を短くすることができる。無防備状態をさらしている時間を少しでも短くするためにも、崩されたらボタンを連打するクセをつけておこう。仮にヒザつき攻撃を決められてしまってもあわてないこと。相手の動きをよく見て、さらなる追い打ちを決めさせないように行動するのだ。こちらの捕縛攻撃が決まる直前に、相手の崩し必殺技が決まった場合は、捕縛攻撃のサークルが足元に出現していただけに相手の反応も遅れがち。回復するチャンスも十分にあるのだ。

◀相手がすぐ攻撃してこないことも。連打しよう。

▶こうなったらボタンを連打しまくるしかない。

## 中距離での攻防

もっとも息詰まる戦いが繰り広げられるのがこの中距離。必殺技を当てやすい間合いなだけに、相手がどんな技を出してくるのか予測しにくいのだ。下手に予測などしないで、積極的に攻撃を出していくのもひとつの手（防御に徹したところで、捕縛攻撃からは抜け出せないのだから）。ただし、遠距離通常攻撃はあまり使わない方がいい。相手の出した必殺技に打ち消されてしまい、一方的にやられる可能性が高いからだ。狙い目なのは特殊な軌道を描く必殺技。地を這う飛び道具や、ジャンプ系の攻撃は特に狙う価値がある。奥や手前への移動も意外と重要だ。

▶一部の必殺技は飛び道具を飛び越せるのだ。

◀画面奥や手前へ移動すると直線的な攻撃をかわせる。

## 遠距離での攻防

基本となるのは捕縛攻撃。必殺技より早く攻撃できるため、積極的に狙っていこう。初級者にありがちな遠距離通常攻撃の連発は、実は危険。簡単によけられてしまうし、2～3発目まで撃つとそのスキに捕縛攻撃を決められてしまうからだ。相手がダウンしていたり、体勢を崩しているときに出す牽制用の技だと考えよう。相手が遠距離通常攻撃を防御したら捕縛攻撃を決めるチャンス。ただ、そのためには自由に動けるようになっていないと意味がない。常に3発目まで出すのではなく、相手の状態を見て出し分けるようにしよう。ジャンプ攻撃も意外と使える。

◀相手の遠距離通常攻撃を避けたら捕縛攻撃を狙おう。

▼意表をついたジャンプ攻撃も効果あり。移動距離が長いので奇襲技として使える。

## ダウンしたら…

近距離通常攻撃や必殺技の中にはダウン攻撃として使える技がある。そのままじっとしているとダウン攻撃で追い打ちされてしまうので起き上がろう。ただし、相手の行動によってはすぐに起き上がるのではなく、ダウンしたままでいたり、横転したりした方がいい場合もある。超必殺技や捕縛攻撃に対してはダウンしていた方がいいし、直線的な攻撃に対しては横転で避けた方がいいからだ。なお、起き上がるときは無理に攻撃を出さず、防御したまま起き上がる（◎ボタンを押し続ける）ようにしよう。下手に反撃しようとすると、技を出す瞬間のスキをつかれる可能性があるからだ。相手にダウンさせられてしまってもあわてないで、冷静に対処することが大切だ。

◀直線的な攻撃は奥や手前に横転することで避けられる。

▶◎ボタンを押し続けていれば起き上がり直後に防御する。

# SPECIAL INTERVIEW 特別企画 『エルツ』開発スタッフ直撃インタビュー

『闘魂烈伝』や『双界儀』といった数々の人気3Dゲームを手掛けてきたユークスが、ついに自社ブランドを立ち上げた。その第1弾となる超ド派手3D対戦ACT『封神領域エルツヴァーユ』とは一体どんなゲームなのか？　本誌では特別企画として、制作スタッフの中心人物である中村さんにインタビューを敢行、『エルツ』の魅力について語っていただくことにした。

【中村賢二氏プロフィール】㈱ユークスの敏腕プランナー。『闘魂烈伝1&2』のプランニング補佐、『闘魂烈伝3』&同業務用版のメインプランニングを経て、『エルツ』のメインプランナーとなる。愛剣エクスカリバーを手に、決めポーズの開発にも余念がない！

## キャラや演出も楽しんでください！

――まず最初に『エルツ』というゲームを作ったきっかけから教えてください。

「演出を重視したゲームを作りたかったんです。同時に〝これまでの対戦ACTには登場しなかったタイプのキャラたちが戦っているところを、スタッフ自身見たかった〟というのもありますね。宇宙刑事や魔法使い、陰陽師、巫女といった、普通なら絡み合わないようなキャラたちが『エルツ』では戦っていますから。小さい頃に見た〝かっこいい者たち〟が戦う……そんなところからスタートしたんです」

**――キャラのタイプも多彩なら、技の演出も既存の対戦ACTとは明らかに違っています。ダンザイバーの遠距離捕縛攻撃（衛星軌道上から攻撃する）の演出を初めて見たときはとてもビックリしました。**

「演出重視ということで、技の内容はもちろん、カメラワークにまでこだわりました。ヒザつき攻撃やプレッシャーダッシュ（視殺戦）の演出も、アニメや特撮番組などでおなじみの〝いかにも〟っていう感じに仕上がっていると思います」

**――それでいて、対戦ACTとしてきちんとまとまっていますよね。同じラウンドでダンザイバーの遠距離捕縛攻撃を複数回決めた場合、2回目以降はレーザーが飛んでくるシーンから演出が始まる、とか。**

「せっかく買ってプレイしてもらうのですから、爽快感を楽しんでもらわないと。演出にこだわったために対戦ACTとして楽しめなかったら、やっぱりまずいでしょう。スタッフとしては何度も何度もプレイしてもらいたいですから」

**――いくらカメラアングルが変わるからといって、毎回長い演出を見せられていてはつらいですからね。『闘魂烈伝』シリーズ（注1）と異なり、出てくる技のほとんどはプロレスと関係がありません。そういった点での苦労はありましたか？**

「実在しない技がたくさん登場するだけに、そのモーションの内容をスタッフに伝えるのに苦労しました。エフェクトとモーションを担当している人間が違うので、それらの整合を取るのも大変でしたね」

**――技以外の演出も細かく作られていますね。**

「ダンザイバーの装甲が壊れるところとか、エリルや慧矢の髪がほどけるところとか、翠のハチマキが動いてるところとか、アルのマントがなびいてるところとか……。細かい演出がいくつもありますので、そういう部分にもぜひ注目してください（注2）」

**――ゲームシステムに関しても既存の対戦ACTとはかなり違っています。中でも技コマンドのシンプルさには驚かされました。右手の親指を△ボタンの上に置きっぱなしにしても問題ないくらいですから。**

「初級者でも楽に技を出せるように作ったつもりです。また、複雑なコマンドや複数のボタンを同時に押すという仕様も避けました。とにかく敷居を下げたかったんです。せっかく興味を持ってもらっても、ゲームシステムの複雑さに戸惑って、あきらめられちゃったら困りますから」

**――それでいて、奥の深い攻防が楽しめるのだからすごいものです（注3）。〝超必殺技を出すために必要なパワークリスタルは体力が少ないほど溜めやすい〟といったシステムもおもしろいですよね。**

「ゲームに慣れてくれば、相手の行動を読んだ上で攻撃するのが楽しく思えるようになるでしょう。電撃さんの記事を読んで〝こんなこともできるんだ〟ってことをわかってもらいたいですね（笑）」

◀さりげなくキャラが分身しているが、5体ものキャラが処理落ちすることなく動いているのは実はすごいこと。さすがは技術力に定評のあるユークス！

**――背景部分の設定も細かく作られていますよね。**

「みなさんには世界設定を端々まで見てもらいたいですね。〝なんでこいつがこんなことをしゃべっているのか〟っていうのも、ほかのキャラでプレイすることで理解できたりしますから。ストーリーやエンサイクロペディアなど、細かい地味なこともいろいろやってますので、この世界観に興味を持ってくださった人はぜひチェックしてください」

**――これだけの世界観を1作で終えてしまうのはもったいないですよね。続編を出すといった予定はないのでしょうか？**

「スタッフとしてもこのまま終わらせたくないので、続編が作れるように応援してください、お願いします（笑）。キャラたちは、それぞれ1つの物語の主人公になれるほどの個性や設定を持っていますから」

**――続編はもちろんそうですが、ダンザイバーのACTなんていう〝外伝〟も見てみたいですね（笑）。**

「キャラでも世界観でも演出でも何でもいいのですが、どこかでユーザーの心にひっかかってほしい、残って欲しいと思っているんです。対戦ACT初級者の方は、これを足がかりにしてほかの対戦ACTに行ってくださっても構いません。ぜひ『エルツ』をプレイして、その感想を聞かせてください」

**――続編が作られることを楽しみにしています。本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。**

### 注釈

注1：『闘魂烈伝』とはユークスの名を天下に知らしめた人気プロレスゲームシリーズのこと（発売はトミー）。新日本プロレスの選手が実名で登場しているが、彼らからも動きのリアルさを絶賛されたほどだ。最新作にあたる『闘魂烈伝3』では、業務用（ゲーセン版）も作られた（発売はナムコ）。なお、『エルツ』にもプロレス技は登場する。翠の裏投げやダンザイバーの投げっぱなしジャーマンスープレックスなどがその代表例。

注2：髪がほつれる条件などはP.66にまとめてある。「VS」モードなどで実際に試してほしい。

注3：対戦ACTとしてもよくできている。左ページで紹介している「状況別テクニック集」も参考にしてもらいたい。

◀3Pカラーのセツナに宿っている素顔はなんと体操着姿。誰の趣味なのかは不明（笑）。

封神領域 エルツヴァーユ

# ARMORED CORE MASTER OF ARENA

自らの手足を動かすように機体を駆り、多種多様の指令をこなすために必要となるゲームの基本を伝授する。

| 2/4 ACT | ▶¥5,800(CD2枚組) ▶フロム・ソフトウェア<br>▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、TC、PS(3ブロック) |
|---|---|

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本となるシステムはシリーズを通して踏襲していながらも、毎回プレイする者を熱くしてくれる硬派なタイトル。パーツの組み合わせ次第で機体性能が変化するACや、やり込むほどに実力がアップしていくのが実感できるミッションの絶妙さなどは、ロボット好きならずともものめり込めること間違いなし。しかも今回はボスとしてACがミッション内に多数登場するので、彼らとの1対1のバトルも魅力の1つとなっている。（傭兵）

## ランカーACを目指す戦士たちに贈る ACを乗りこなすための BASIC MANUAL

機体各部位が独立パーツで構成されている戦闘用人型機械・ACは、操縦するパイロットの腕次第で機体ポテンシャル以上の性能を引き出すことが可能だ。そのためにもACに搭乗する者は機体操縦に関する最低限の知識を知っておく必要がある。ただし知るべき要素はそれほど複雑ではない。ここで解説する基本を確実にマスターし、実践にどう役立てるか？それは最終的にはパイロットのセンスと努力にかかっているのだ。

◀▼戦いの目的や敵勢力は異なるとしても、基本を習熟していれば恐れることはない。

## CONTROL

ミッションでは攻撃面ばかりを重要視しがちだが、ベテランと呼ばれるパイロットほど機体コントロールに長けている。相手の動きに合わせて自機を制御し、一瞬のスキを見逃さず反撃に転じるためには、確実に機体を動かす術を体得しなければならない。まずはAC操縦の基礎となるいくつかの操縦テクを覚えることから始めよう。

### 敵にゆさぶりをかける移動を心がける

直線的な動きをしているだけでは敵の的になってしまう。機体コントロールのカギは常に動き続けることで、敵にロックオンさせる時間を与えないことにある。さらに動き続けながらも敵の機体を視界に収めておくことができれば、いつでもこちらから攻撃を仕掛けることも可能だ。敵にゆさぶりをかけながら攻撃のチャンスを生み出す機体コントロール、それが"水平移動"と"垂直移動"である。実際の戦闘では通常の移動に水平方向と垂直方向の移動をミックスさせた複雑な機体コントロールを行なうことになるが、基本さえマスターすればいくらでも応用は効くぞ。

◀コクピット視点の戦闘フィールド。目視とレーダーを頼りに敵機の位置を確認する。

### 左右への水平移動

基本的なACの移動は前進後退であり、進行方向を変更する場合は機体を旋回させた上で移動を行なうことになる。だが旋回中は敵の的になりやすく、戦闘中は非常にリスクが高い。これを回避し素早く移動方向を変えるのが左右への水平移動である。水平移動では機体の向きは固定されたまま、機体をそのまま左右にスライドする。この移動を応用することで、敵を中心に移動する円運動も可能(右のマスターしたいAC操縦法を参照)だ。また、洞窟や市街地といった遮蔽物の多い場所では敵の接近を見計らい遮蔽物の影から水平移動、武器斉射後ふたたび水平移動で回避するというトリッキーな動きも可能。このように機体方向を固定しながら移動できるので、その分敵機をロックオンしやすくなるぞ。また、敵は横スライドする自機をターゲットに捉えづらくなるので、反撃を受けにくいという利点もある。

▲水平移動の速度は脚部パーツ性能によって異なる。スピードが遅いと感じたらパーツを交換してみよう。

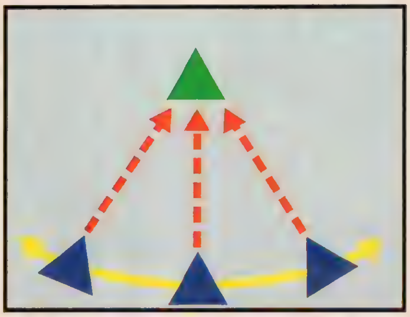
### ブースターによる立体的移動

機体背部(キャタピラタイプでは機体下部)に設置したブースターを利用することで、ACは空中を移動することが可能だ。空中移動のメリットは通常移動より移動速度が速いことであり、また左右だけでなく上下方向を組み合わせた立体的な移動により、ロックオンされにくいことである。ただし着地直後にスキができるので、その瞬間を狙われると回避することができない。逆に考えると敵が空中移動しているときは着地するまで待ち、着地直後を攻撃するのが得策ということになる。敵機がジャンプすると同時に自分もブースターを吹かし、空中戦を挑むことも可能だが、空中での機体コントロールは地上より数段難しいので、慣れないうちは回避に専念したほうがいいだろう。ちなみにブースターを使った空中移動の制限時間は機体のエネルギーゲージに左右されるので、作戦中のゲージ残量にはあらかじめ注意しておくこと。

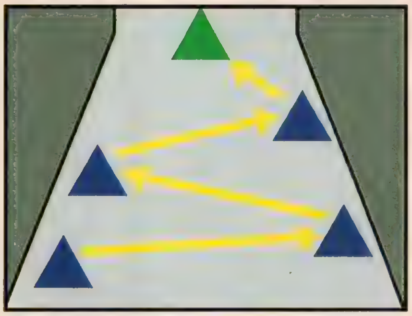
▲ブースターによる空中移動で消費したエネルギーゲージはブースターを使わなければ次第に回復していく。

### マスターしたいAC操縦法

水平移動しながらそれとは逆方向に✚キーを押すと、敵を軸に自機が円運動することになる。R1（右への水平移動）を押しながら✚キー左を押すと、敵を中心に自機が右回りに動く。これを使うことで、敵をロックオンしたまま、移動することができるのだ。



戦闘フィールドが狭いと水平移動しにくい場合がある。こんなときは移動方向を細かく変化させることで、相手に揺さ振りをかけるといい。そうすることで、敵のロックオンを防げると同時に、敵に接近して攻撃を仕掛けたり、そのまま逃げるチャンスが生まれる。



▲：敵AC、▲：自機AC、━━▶ 移動方向、- - -▶：射線



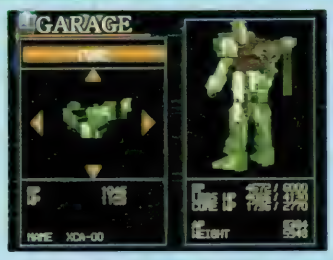
 ©1999 From Software Inc.

# CUSTOMIZE

パイロットの技量が等しくても、搭乗する機体のポテンシャルに大きな差があれば戦闘結果は歴然としたものになる。優秀なパイロットは操縦技術だけでなく、機体に関する知識も要求される。機体各部のパーツを交換し、優れた機体にカスタムメイドする腕前もミッションクリアには欠かせないのだ。

## 機体のポテンシャルを上げ、敵ACに差を付ける

汎用人型機械であるACは機体各部が独立パーツで構成されていて、状況に応じて交換が可能という特徴を持っている。同じ機体であっても搭載パーツ次第で機体ポテンシャルは劇的に変化し、パイロットにはミッションに応じて最適なパーツを選択するメカニックとしての能力も要求されてくるぞ。交換可能なパーツは頭、胴(コア)、腕、足、武装といったもののほかに、ジェネレーター、レーダー、火器管制システムなど全11種類が存在し、各ミッションの合間のショップで購入することが可能だ。ただしやみくもにパーツを組んだだけでは、見た目はACの姿をしていても性能は最低という機体になってしまう。各パーツの能力と装備した際の効果を理解してこそ、世界でただ1つの、自分だけの最高の機体を組みあげることができるだろう。




◀ショップで購入したパーツはガレージ画面で交換することになる。

## 脚パーツ
### 機体の機動性を変える

機体の機動性を左右するのは脚部パーツだ。脚部は4種類が用意されていて、それぞれ能力が異なっているぞ。脚部パーツを交換する際に気を付けるべきなのは、異なる能力のうちどれを重視するかということだ。すべての能力が高いという万能なパーツは存在せず、移動速度が速いものや旋回能力が高いもの、防御力と耐久性に優れたものなど、その特性はさまざまだ。ミッションの状況に合わせて、パーツを選択するようにしよう。移動速度が早ければ敵のロックオンを回避しやすく、旋回能力が高ければ複数の敵との乱戦や対空戦に力を発揮する。また、耐久力のあるパーツなら多少のダメージは気にせずに力技でミッションをクリアすることも可能だ。右にそれぞれの脚部パーツの能力と特徴をリストアップしておくので、これを参考に自分の機体に装備すべきパーツを決定してもらいたい。

### 脚パーツの性能と特性

**二脚型**
ヒューマノイドタイプであり、人間と同様の二脚歩行をすることが可能。全脚部パーツ中、もっともバリエーション豊富なタイプでもある。能力的には多少の変動はあるものの、ほぼ平均的な数値を出すことができる。

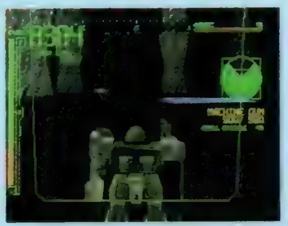
**逆関節型**
二脚タイプと似ているが、鳥類のように膝関節が逆方向に稼動するようになっている。安定性と旋回能力に優れているが、ほかのパーツより最大積載量が少ないので、ヘビー級の機体に仕上げたい場合には不向き。

**四脚型**
多脚タイプで、地上を滑るように移動することができる。最大積載量や耐久力、防御力は低めで、エネルギー消費量が多いという難点もあるが、それを補ってあまりある機動性の高さが魅力。

**キャタピラ型**
耐久力と防御力が飛びぬけて高く、頑丈さを売り物としている脚部パーツ。安定性も高く、敵からの攻撃を受けてもバランスを崩しにくくなっている。逆に移動速度、旋回能力は全脚部パーツ中、最低レベルである。

## FCS 射程とロックオンの時間を左右する

射程範囲内に入った敵機を自動的にロックオンしてくれるのがFCS(火器管制システム)だ。これはパーツによって性能が大きく異なっており、ロックオンサイトの範囲、ロックオン可能距離、ロックオンする速度、最大同時ロックオン数などが変化するようになっている。レーザーブレードやマシンガンなどを中心に戦う場合はサイト範囲を、ミサイル類などの遠距離兵器にはロックオン距離を重視するなど、機体の性能に合わせてFCSを選択するようにしよう。不釣り合いなFCSを装備しても武器性能を生かしきれなくなってしまうぞ。

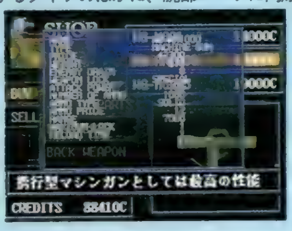


▲サイトが広く、ロックオン速度が速いFCSは接近戦用として装備したい。

▲ロックオン距離が長いFCSは、サイトが狭いものが多いのでベテラン向き。

## WEAPON 火力のみで選択するのは間違い

火力だけで武器を選択するのは初心者が陥りがちなことだが、これでは優秀なACに仕上げることは難しい。武器には火力のほかに連射速度、弾のタイプ、攻撃可能範囲などといった細かいパラメータが定められているからだ。例えば、火力が大きくても1発あたりの弾の価格が高い武器では、たとえミッションに成功したとしても成功報酬は少なくなってしまう。さらに出現する敵によっては特別な武器が有効な場合もあるので、一概に火力だけでいいとはいえないのだ。また武器によっては腕に携行するタイプのほかに、腕部パーツに内蔵されているものや、背部にマウントするタイプのものもあるので、現在の機体のバランスを考えつつ武器を選択するのも重要となることを覚えておきたい。




▶リスト上にパーツ性能を表示できるので、購入時の参考に。

### WEAPONの性能と特性

**実体弾系**
マシンガンやミサイルのように実弾を射出するタイプの武器。1発消費するごとに経費がかかり、ミッション終了時に成功報酬から差し引かれることになる。種類は多く、ほとんどの状況で扱いやすいのが特徴である。

**エネルギー系**
レーザー光線や粒子ビームを放射するタイプのエネルギー兵器であり、実体弾系のように経費がかかることはない。ただし武器のエネルギーは機体ジェネレーターから供給されるので、高出力ジェネレーターが必要。

**レーザーブレード**
左腕に装備する近接兵器であり、ジェネレーターから供給されたエネルギーをブレード状に展開して目標を切り裂くことができる。ほかの武器のように弾切れを起こさないので、サブウェポンとして装備するといい。

**キャノン系**
機体背部のバックパックにマウントするタイプの兵器であり、全兵器中最大の火力を誇る。ただし攻撃時に砲身を展開した射撃体勢を取らなければならず、そのスキを突かれて反撃を受ける危険性を併せ持っている。

## オリジナルAC作例3タイプ

ACカスタマイズの参考として、ある極地戦闘用に設計した機体を紹介する。この機体はあくまで参考であり、パイロットの個性と技量によって同じ戦闘条件でもさまざまな機体を組み上げられることを忘れないように。

### 接近戦闘タイプ

移動速度を最重視して組み上げた機体であり、そのため脚部は4脚タイプを選択。敵に急接近し、レーザーブレードによる一撃を与えて急速回避するヒット&アウェイを得意とする。遠距離攻撃用にミサイルを装備し、機体のエネルギー消費を抑えている。

**PARTS**

| | |
|---|---|
| HE | HD-06-RADAR |
| CO | XCA-00 |
| AR | AN-25 |
| LE | LFH-X5X |
| GE | GBG-XR |
| FCS | QX-AF |
| BO | B-VR-33 |
| BWL | WM-S40/2 |
| BWR | WM-L201 |
| AWL | LS-3303 |
| AWR | WG-RF/5 |

### 砲撃戦タイプ

敵のロックオン範囲外からの攻撃に重点を置いた機体。メインウェポンはスナイパーライフルとレーザーキャノンで、レーダー機能付きヘッドパーツを装備している。また敵からの長距離兵器に備え、安定性と防御力、耐久力に優れたキャタピラタイプの脚部を装備。

**PARTS**

| | |
|---|---|
| HE | HD-2002 |
| CO | XCL-01 |
| AR | AN-K1 |
| LE | LC-HTP-AAA |
| GE | GRD-RX6 |
| FCS | QX-9009 |
| BO | − |
| BWL | WC-01QL |
| BWR | − |
| AWL | LS-2001 |
| AWR | WG-RF/P |

### フライヤータイプ

機体総重量をできるだけ切りつめ、大出力ブースターを装備することで、高い飛行能力を発揮することができた機体。武器も必要最低限のものしか装備しておらず、敵の射程外の空中から遠距離ミサイルを放つという独特の戦術を取るようになっている。

**PARTS**

| | |
|---|---|
| HE | HD-REDEYE |
| CO | XCL-01 |
| AR | AW-30/3 |
| LE | LN-SSVT |
| GE | GBG-XR |
| FCS | QX-AF |
| BO | B-P351 |
| AWL | WR-S50 |
| AWR | − |
| BWL | − |
| BWR | − |

※パーツリストの区分、HE:ヘッド、CO:コアパーツ、AR:アーム、LE:レッグ、GE:ジェネレーター、FCS:火器管制システム、BO:ブースター、AWL:左手武器、AWR:右手武器、BWL:左背後武器、BWR:右背後武器

# MISSION開始～サブアリーナデビューまでのシナリオ解説

『MASTER OF ARENA』におけるプレイヤーは、新人AC乗りとして登場する。プレイヤーは、両親をアリーナの常勝パイロットであるハスラーワン(AC名：ナインボール)に殺されてしまい、彼に復讐するためにACを駆ることになったのだ。ただし新人であるプレイヤーは正規アリーナに参加する資格を持っておらず、資格を得るためには数々のミッションをクリアすることで己の実力を認めさせ、アリーナ運営企業の推薦を得なければならない。

実際のゲームでは、ミッションはいくつかのグループに分類され、あるグループをクリアすると次のミッションにつながるイベントが発生することになる。今回はプレイヤーが初めてACに乗るミッションからサブアリーナ参戦資格を得るまでをポイントごとに解説するので、これを参考に自分なりの作戦を検討してもらいたい。

**シナリオの流れ**

ゲームスタート ▶ グループ1 逃亡者追撃 ▶ グループ2 暴走MT破壊／隕石回収 ▶ グループ3 機密データ奪還／輸送車両強襲 ▶ 企業からのオファー ▶ グループ4 地下洞窟侵攻／テロ集団襲撃／本社強襲 ▶ サブアリーナデビュー

## MISSION 1 逃亡者追撃

| 成功条件 | 逃走犯の捕獲 |
|---|---|
| 成功報酬 | 32000C |

ハッキングの常習犯である逃走犯を捕獲するのが目的の初ミッション。犯人はガードの装甲車を強奪し、迷路状の構造をした植物園内に立てこもっている。さらに保安システムが改ざんされたことで、セキュリティメカが侵入する者に攻撃してくるぞ。セキュリティメカの攻撃力は低いものの、あちこちから無数のメカが出現するので、最短コースで犯人の元にたどり着きたいところだ。犯人は1階最深部のドームに隠れているのだが、途中のゲートがロックされているので進むことができない。まずロック解除装置を発見・破壊し、それから犯人の待つドームへ向かうこと。ドームに到着すると犯人はあっさり投降しようとする。しかし突然出現したナインボールが犯人の乗る装甲車を破壊。挑戦的なセリフを残して立ち去ってしまう。ちなみにナインボールが装甲車を破壊しても、成功報酬はちゃんと支払われる。手強い敵は出現しないので腕慣らし用のミッションといえるだろう。

▲セキュリティメカにかまってダメージを受けすぎると成功報酬から修理費を引かれてしまう。

▲このミッションではナインボールとの戦闘は発生しない。あくまで顔見せとしての登場のみ。

## MISSION 2 暴走MT破壊

| 成功条件 | 全戦闘メカの破壊 |
|---|---|
| 成功報酬 | 36000C |

プログテック社の所有する兵器工場の管理用コンピュータが暴走。生産中の戦闘メカが暴れ出したため、コンピュータ本体と暴走中のメカを破壊することになる。工場に潜入するとガレージのような場所に出るが、そこにある縦穴から地下施設に侵入。ドックのような場所には戦闘メカが数多く待機しているが、管理用コンピュータを破壊しない限り、いくら破壊してもメカの生産が停止することはない。この段階での戦闘は回避し、素早くドック脇の通路に入り、管理用コンピュータの発見に努めること。工場内は細長い通路によって似たような作りの部屋が結ばれているので、マッピング機能の高いレーダーや頭部パーツを装備しておくと迷わなくてすむ。管理コンピュータを破壊すれば生産ラインがストップするので、残存機を破壊すればいい。

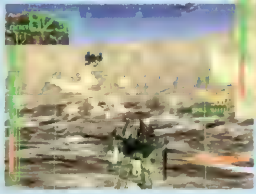
◀コンピュータを破壊するまでは戦闘は回避し、ダメージを最小限に抑える。

## MISSION 3 隕石回収

| 成功条件 | 敵勢力の全滅 |
|---|---|
| 成功報酬 | 38000C |

ヘブンズロック北方に位置する第8補給所付近に落下予定の隕石の回収指令がR＆Gインダストリー社から申し込まれる。この隕石には希少鉱石が大量に含まれている可能性があり、それを巡って企業間の争奪戦が予想されることから、他企業の部隊を排除することになる。ミッション開始と同時に隕石が落下。巨大なクレーターを形作るので、クレーター内部という比較的開けた空間で戦うことになる。対抗する企業は航空部隊を派遣するので、ミサイルやマシンガンなどの連射能力の高い武器による遠距離攻撃が有効。航空部隊全滅後に出現するACはサブアリーナ所属のレギュリナ。接近戦を得意とするランカーACだ。

▼隕石の周囲を回り込むように移動しながら攻撃する。航空部隊の位置を見失わないように。



▲レギュリナとは距離を置きつつの射撃戦を。接近してきたらレーザーブレードで斬る。

## MISSION 4 機密データ奪還

| 成功条件 | 装甲車の破壊 |
|---|---|
| 成功報酬 | 33000C |

イズモマテリアル社の開発機関を襲撃し、機密資料を奪い去った犯人を発見。機密保持のため資料ごと破壊するミッション。犯人はシティの下水道を使って逃亡したため、プレイヤーも下水道に侵入するが、内部には犯人の仕掛けたトラップが待ち構えている。特に人型機械(MT)の放つレーザーは数発くらうだけで耐久力が激減してしまうので注意が必要。また、浮遊機雷は接近すると爆発するようになっているので、戦わずに先に進むのが得策だ。下水道の奥のエレベーターに乗ると空港に出るが、そこではサブアリーナのランカーAC・ラッキーホッパーが登場する。高い機動性で相手を翻弄するのだが、実はこの機体とも無理に戦う必要はない。空港内のどこかにある犯人の装甲車を破壊すればクリアできるぞ。

▼レーダーで犯人の位置を確認して装甲車を破壊してしまえば、ラッキーホッパーを倒さなくてもいいのだ。

▲下水道の内部に出現するMTとの戦闘は極力避けるように。攻撃されても先に移動したほうがいい。

## MISSION 5 輸送車両強襲

| 成功条件 | 敵部隊の全滅 |
|---|---|
| 成功報酬 | 35000C |

都市間連絡道路を移動中の輸送部隊を襲い、輸送中の物資を破壊するのが目的のミッション。ただしどの機体が物資を輸送しているのか不明なので、出現する機体をすべて破壊しなければならない。さらに輸送部隊がトンネルに侵入してしまうと追撃が不可能となってしまうので、素早い行動が必要となる。まずは中央の道路を移動中の輸送車両を攻撃。輸送車両には武装が施されていないので、接近してのレーザーブレードが有効だ。このとき、輸送車両の進路に機体を置けば、攻撃しながら移動を阻むこともできる。輸送車の破壊後は、道路の両サイドに展開したMT部隊を攻撃。これの残りが2機以下になると航空機による増援部隊が出現するので、耐久力の残量と武器の残弾数が足りないということのないようにしておきたい。

◀輸送車両、MTともにレーザーブレード中心で戦えば、弾数を節約できる。

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

## MISSION 6 地下洞窟侵攻

| 成功条件 | 敵AC破壊後、領域離脱 |
|---|---|
| 成功報酬 | なし |

ミッション6～8の3つは、サブアリーナエントリーを果たすためのミッションであり、3つのうちいずれか1つをクリアすればいいことになっている。プレイヤーの実力を認めたアリーナ運営企業の1つであるプログテック社からのオファーであり、サブアリーナのランカーACとの戦闘に勝利することが条件である。ミッション6の目標はシティー南東部に位置する洞窟に潜入中の部隊を護衛しているランカーAC・イービルキッス。まずは洞窟に潜入し、イービルキッスのいる最深部まで移動しなければならない。しかし途中には潜入部隊のMTが配置されており、これらの機体との交戦は避けられない。イービルキッスとの戦闘が行なわれるまでにどれだけ耐久力を温存できるかがカギとなるだろう。そのためにはマッピング機能の高いレーダーを装備し最短コースを選択すると同時に、ムダな戦いを極力避けることが重要。さらにイービルキッスを撃破したあとは洞窟内から脱出しなければならないので、耐久力の残量には常に気を配ること。

▲大型ミサイルを装備するイービルキッスとの戦闘では、接近戦を中心にしてミサイルを発射させないこと。

## MISSION 7 テロ集団襲撃

| 成功条件 | 敵ACの撃破 |
|---|---|
| 成功報酬 | なし |

サブアリーナに参戦するための特別ミッションの1つ。偽情報を流すことでサブアリーナのランカーAC・マネーセイバーを工事現場に誘い出すことに成功。この機体を撃破すればいいのだが、用心深いマネーセイバーは仲間のランカーACであるスーパーボウと共に出現。結果的に2対1の戦闘となる。マネーセイバー、スーパーボウともに四脚タイプであり、機動力を生かした高速戦を得意としている。2体を同時に相手にするのは危険なので、どちらかにターゲットを絞って攻撃すること。どちらかといえばスーパーボウのほうが強敵といえる。

▼高速で移動するためロックオンしづらいうえ、遠くからミサイルを放ってくるスーパーボウ。こちらも高速仕様で戦え。

▲同じ四脚タイプでも、比較的動きの鈍いマネーセイバーの方が撃破しやすい。接近してレーザーブレードで攻撃しよう。

## MISSION 8 本社強襲

| 成功条件 | 時間内に敵ACを撃破 |
|---|---|
| 成功報酬 | なし |

サブアリーナに参戦するための特別ミッションの1つであり、このミッションでのターゲットはサブアリーナのランカーAC・ヘラキュール。ヘラキュールはアイザックシティ最大の企業であるクローム社の本社警護に就いており、警護中を急襲することになる。気をつけなければならないのはクローム本社ビル自体の警備システムであるが、これはパートナーがなんとかしてくれる。しかし警備システムをダウンしておける時間には3分間の限度があり、このタイムリミットの中でヘラキュールを倒さなければならない。ヘラキュールは二脚タイプのACで、中距離からの射撃戦を得意としている。機体の防御力、耐久力、武器の火力に余裕があるならば、同様の射撃戦に持ちこみ、力技で撃破することも可能だ。ただし敵は、時折急速接近し、レーザーブレードを叩きこんでくる場合があるので、水平移動で回避。そしてこちらもレーザーブレードによる接近戦に持ち込めば、タイムリミット以内に倒すことができるだろう。

▲制限時間をオーバーすると問答無用にミッション失敗となる。射撃と接近戦を組み合わせた短期決戦を狙いたい。

## 今回のMISSIONに登場するランカーAC

今回紹介したミッションには7機のランカーACが登場する。彼らを撃破することがミッションの成功条件に含まれている場合もあるが、かなりの強者ぞろいだ。

### ナインボール

シリーズ第1作目にも登場した最強のランカーAC。彼を撃破することがプレイヤーの目的の1つである。今回のミッションでは姿を見せるだけで戦うことはない。

### レギュリナ

ミッション3で登場するランカーAC。標準的なパーツで構成された機体だが、パイロットの技量により高い性能を示す。レーザーブレードを使った接近戦が得意。

### ラッキーホッパー

グリーンの機体と名前から連想されるように、フィールド内を跳び回って相手を翻弄する。機動性を生かして背後に回り攻撃するヒット＆アウェイがクセモノである。

### イービルキッス

ミッション6に登場するランカーACであり、その実力はかなりのものであるらしい。重量級の機体は両肩に大型ミサイルを装備しており、敵の接近を許さない。

### マネーセイバー

ミッション7に登場するランカーACであり、アリーナに出場するのは金儲けのためと公言している。金色にペイントされた機体は、機動力は高いが決定力に欠ける。

### スーパーボウ

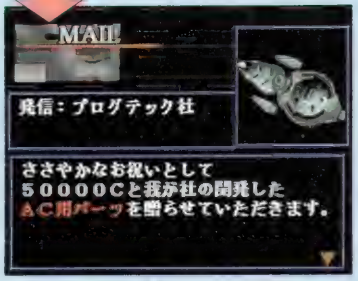
マネーセイバーと共にミッション7に登場するランカーAC。高い機動性と遠距離からの正確なミサイル攻撃により、その戦闘能力は決してあなどれない。

### ヘラキュール

ミッション8に登場するランカーAC。典型的な2脚タイプであり、中距離からの射撃と接近してのレーザーブレードの連携攻撃で、対戦相手を確実に撃破する。

## ◆ランカーACとしてサブアリーナにデビュー！

ミッション6～8のうちから1つでもクリアすることができれば、サブアリーナ参戦の資格を得ることができる。バックアップを約束してくれたプログテック社からは祝い金と自社製ACパーツを貰えるので、これ以降のミッション遂行のための資産として活用するといいだろう。ただし今回参加が可能となったのは、EXアリーナを除けばサブアリーナのみ。宿敵であるナインボールはさらに上位クラスのアリーナに参戦しており、現時点では戦うことはできない。ナインボールとアリーナで対決するためには多くのミッションをクリアし、実力を広く認めさせなければならないのだ。

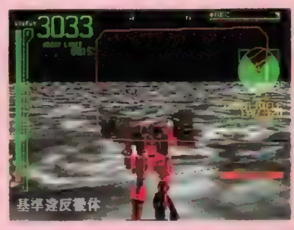



▲プログテック社から贈られたのは新開発のレーザーブレード。ブレードという名は付いているものの、攻撃は光波のみで斬ることはできない。

## EX.ARENAに電撃PSチームが登場

なんと、Disc2のEX．ARENAには、各出版社が機体データを提供した"雑誌社アリーナ"が収録されるのだ！　もちろん、電撃PSもこれに参戦、5人の猛者たちが自慢のACを提供した。ちょこっと機体を紹介するぞ！

| | |
|---|---|
| 電撃の風雅 | 機動力メインの機体。跳ねながら戦う。 |
| 電撃のとっきー | 持久戦が得意な機体。レーザー兵器を装備。 |
| 電撃の魔王 | 中距離～近距離戦を得意とする聖戦士。 |
| 電撃のハゲウィン | 四脚で、ビーム内蔵腕を装備する機体。 |
| 電撃のキミたん | 機動性を生かして戦うスピード狂AC。 |




◀苦戦は必至!?　キミは電撃チームに勝つことができるか!!

# トゥルーラブストーリー2

ついに発売となった『TLS2』から、エンカウント率一覧&学期共通キャラのイベントを公開。

発売中 恋愛SLG ▶¥6,800(CD3枚組) ▶アスキー ▶MC(1ブロック)

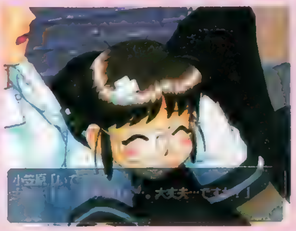
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本的なシステムは前作と同じなので、前作をやり込んだ人ならとくに問題なくゲームを進めることができると思います。しかし、やはりエンカウント率とイベントの発生条件は見ておいてソンなことはないでしょう。そんなワケで、通常会話のエンカウント率など、便利なデータを完全公開してしまうのです。このデータがあるとないとでは全然違うので、プレイ中は常に手元に置いておくといいですよ。（ほ）

## プレイがぐっと楽になる!! 貴重なデータを一挙に放出!!

このゲームでは、移動シーンでさまざまな場所に行き、そこで出会った女の子と会話しながら親密度を高めていくというのが基本パターンになる。しかし、ただ闇雲に移動しても狙った女の子に出会えるとは限らない。そこで、どの場所に行けばどんな女の子に出会いやすいかがすぐにわかる、エンカウント表を時間帯ごとに公開。これを見れば、狙った女の子がどこにいる可能性が高いかが一目瞭然。移動場所の選択が楽になるハズだ。ただし、あくまでも確率なので、絶対に会えるというワケではないから注意。なお、イベントの発生条件と重なっている場合は、出会う確率よりイベントが優先される。

◀エンカウントの確率が高いポイントを狙って移動しよう。



◀深山の「危ないっ！」は、もう一パターングラフィックがある。

**休み時間**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち | 君子 | 木地本岳史 | 高林勇次 | 風間健太 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 屋上 | C | D | D | D | A | C | D | C | D | B | D | D | D | D |
| 1年教室 | D | D | D | A | D | D | D | D | A | D | C | D | E | D |
| 2年教室 | A | D | C | D | D | D | D | C | D | C | D | D | D | D |
| 3年教室 | D | D | A | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | D |
| 理科室 | D | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | B | D |
| 家庭室 | D | D | D | D | D | D | B | D | D | D | B | D | D | D |
| 音楽室 | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 職員室 | D | D | D | D | D | D | C | B | D | D | D | E | D | E |
| 保健室 | B | D | D | D | D | D | D | C | C | C | D | D | D | D |
| 美術室 | D | D | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 図書室 | D | D | D | C | C | D | D | A | D | D | D | D | C | E |
| 時計広場 | D | A | D | D | D | C | D | D | D | D | D | D | D | E |
| 食堂 | D | D | C | D | D | A | D | D | C | D | D | C | D | D |
| グラウンド | D | D | D | D | D | B | D | D | B | D | D | B | D | D |
| 体育館 | B | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | E |
| 道場 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | A | D | D | D | B |
| プール | D | D | D | D | D | C | D | D | D | D | D | D | D | D |

**昼休み**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち | 君子 | 木地本岳史 | 高林勇次 | 風間健太 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 屋上 | C | C | C | D | B | C | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 1年教室 | D | D | D | B | D | D | D | D | A | D | C | E | E | D |
| 2年教室 | A | C | D | D | D | D | D | B | D | A | D | D | D | E |
| 3年教室 | D | D | C | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | D |
| 理科室 | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | D | D | C | D |
| 家庭室 | D | D | D | D | D | D | B | D | D | D | B | D | D | D |
| 音楽室 | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 職員室 | D | D | D | D | D | D | C | C | C | C | D | D | D | D |
| 保健室 | B | D | D | C | D | D | D | C | C | D | D | D | D | D |
| 美術室 | D | D | D | D | C | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 図書室 | D | D | D | D | D | D | D | A | C | C | D | D | B | D |
| 時計広場 | D | A | C | C | C | D | D | D | C | C | D | B | E | E |
| 食堂 | C | D | A | D | D | B | D | D | D | D | D | D | E | E |
| グラウンド | D | D | D | D | D | A | D | D | B | D | D | D | D | D |
| 体育館 | B | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | C | D | D |
| 道場 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | B | D | C | D | B |
| プール | D | D | D | D | A | C | D | D | D | D | D | D | D | D |

**土曜の1回目の放課後**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち | 君子 | 木地本岳史 | 高林勇次 | 風間健太 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 屋上 | D | D | D | D | A | D | D | D | D | C | D | E | E | E |
| 1年教室 | D | D | D | B | D | D | D | D | B | D | C | E | E | C |
| 2年教室 | B | D | D | D | C | D | D | B | D | B | D | D | D | E |
| 3年教室 | D | D | A | D | D | D | C | D | D | D | E | E | E | E |
| 理科室 | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | E | E | C | E |
| 家庭室 | D | D | D | D | D | D | A | D | D | D | C | E | E | E |
| 音楽室 | D | A | D | D | D | D | D | D | D | D | D | E | E | E |
| 職員室 | D | D | D | D | D | D | C | C | D | D | D | D | D | D |
| 保健室 | D | D | D | D | D | D | D | C | D | D | D | D | D | D |
| 美術室 | D | D | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D | D |
| 図書室 | D | D | D | D | C | D | D | A | D | D | E | E | D | E |
| 時計広場 | D | B | D | C | C | D | C | D | D | D | D | D | D | D |
| 食堂 | D | D | B | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D |
| グラウンド | D | D | D | D | D | C | C | D | A | D | E | D | E | D |
| 体育館 | A | D | D | D | D | D | D | D | D | D | E | E | E | E |
| 道場 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | A | E | D | E | D |
| プール | D | D | D | D | D | A | D | D | D | D | E | E | E | E |

**月〜金曜・土曜の2回目の放課後**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち | 君子 | 木地本岳史 | 高林勇次 | 風間健太 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 屋上 | D | D | D | D | A | D | D | C | D | C | D | D | E | E |
| 1年教室 | D | D | D | B | D | D | D | D | B | D | B | E | E | D |
| 2年教室 | B | D | D | D | D | D | D | B | D | B | E | D | D | E |
| 3年教室 | D | D | A | D | D | D | C | D | D | D | E | E | E | E |
| 理科室 | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | E | E | C | E |
| 家庭室 | D | D | D | D | D | D | A | D | D | D | C | E | E | E |
| 音楽室 | D | A | D | D | D | D | D | D | D | D | D | C | E | E |
| 職員室 | D | D | D | D | D | D | C | C | D | D | D | D | D | D |
| 保健室 | C | D | D | C | D | D | D | C | C | C | D | D | D | D |
| 美術室 | D | D | D | D | B | D | D | D | D | D | E | E | E | E |
| 図書室 | D | D | D | D | D | D | D | A | D | D | D | E | D | E |
| 時計広場 | D | B | D | C | C | D | C | D | D | D | D | D | D | D |
| 食堂 | D | D | B | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D | D |
| グラウンド | D | D | D | D | D | D | D | D | A | D | E | C | E | D |
| 体育館 | A | D | D | D | D | D | D | D | D | D | E | E | E | E |
| 道場 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | A | E | C | E | D |
| プール | D | D | D | D | D | A | D | D | D | D | D | D | D | D |

**寄り道**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 臨海広場 | A | D | D | D | C | D | D | D | C | D |
| 駅前商店街 | C | D | D | C | D | A | A | C | D | A |
| 浜辺 | C | D | C | D | A | D | D | D | D | C |
| コンビニ | D | D | D | A | D | D | D | D | C | D |
| 本屋 | D | C | D | C | D | D | C | A | D | D |
| 神社 | D | D | C | D | C | C | D | C | A | C |
| ゲームセンター | D | C | A | D | D | C | D | D | D | D |
| 児童公園 | D | A | D | D | D | D | C | D | D | D |

**午前**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 臨海広場 | A | D | D | D | B | D | C | D | D | D |
| 駅前商店街 | D | D | D | A | A | D | D | D | D | A |
| 浜辺 | B | D | C | D | D | D | D | B | D | D |
| コンビニ | D | D | D | D | D | C | D | D | D | D |
| 本屋 | D | C | D | D | D | D | A | C | D | C |
| 神社 | C | D | D | D | D | D | D | D | B | D |
| ゲームセンター | D | D | B | D | D | D | D | D | D | D |
| 児童公園 | D | C | D | C | D | A | D | D | D | D |

**正午**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 臨海広場 | D | D | A | D | D | D | D | D | A | D |
| 駅前商店街 | C | A | D | C | D | D | C | D | D | C |
| 浜辺 | D | D | D | D | A | C | D | A | D | D |
| コンビニ | D | D | D | A | D | D | A | D | C | D |
| 本屋 | A | C | D | D | D | D | D | C | D | A |
| 神社 | C | D | C | D | C | D | D | D | C | D |
| ゲームセンター | C | D | C | D | D | B | D | D | D | D |
| 児童公園 | C | B | D | D | D | C | D | C | D | D |

**午後**

| | 森下茜 | 七瀬かすみ | 波多野葵 | 深山早苗 | 沢田璃未 | 丘野陽子 | 香坂麻衣子 | 中里佳織 | 瑞木あゆみ | 風間こだち |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 臨海広場 | C | D | D | D | B | D | D | D | D | D |
| 駅前商店街 | B | C | D | C | D | D | B | C | C | B |
| 浜辺 | D | D | A | D | D | B | D | D | D | D |
| コンビニ | C | C | D | D | D | C | D | C | A | D |
| 本屋 | C | D | D | B | C | D | D | A | D | D |
| 神社 | D | A | D | D | D | D | C | D | D | C |
| ゲームセンター | C | D | B | D | D | A | D | D | D | D |
| 児童公園 | D | D | C | D | D | D | D | D | C | D |

### 表の見方

A…非常に会いやすい
B…会いやすい
C…比較的会いやすい
D…会いにくい
E…絶対に会えない

木地本、高林、風間健太の3人のキャラは他の女の子のイベントなどに関わってくる場合があるので掲載しています。特にこだちを狙う人は弟の健太と出会える場所を覚えておくと便利。





©1998、1999 ASCII Corp./Bits Laboratory

# 学期共通キャラ4人のCG付きイベントを完全公開!!

学期共通キャラから、君子を除く4人のイベント発生条件を完全公開。各女の子には大量にイベントが用意されているので、ここでは特別なグラフィックが表示されるCGイベントに限定して紹介していくぞ。また、CGイベントを見るために必要な小イベントがある場合、それも同時に紹介してある。一度見たCGはアルバムモードに登録されるので、これで全CG制覇を目指そう。

### 表の見方

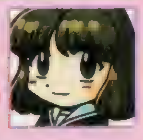
表の中の「感情」は、君子チェックノートでその女の子が対応した位置にいることが必要。表中のアルファベットと実際の位置の対応(′がついているものは、範囲が見た目より若干広い)などは、右のイラストを参照。また、CGイベントの中には、他のイベントとチェーン(連鎖)して起こるもの(表中に明記)もあるので注意。

◀通常の会話やプレゼントなどで、チェックノートの位置を調整していこう。

## 森下茜 *Akane Morishita*

ゲームのヒロイン的な存在だけあって、イベントが他のキャラに比べると多くなっているぞ。「3人でカラオケ」は「歌声」の選択肢で「歌うのが好き」を選ばなければ発生しないので注意。「TLS」シリーズでは恒例(!?)の「風でスカートがっ!」のイベントは、やはりレア。3学期限定で、しかも晴れの日しか発生しない。条件はそろっていても発生確率は高くないので、セーブして何度もトライしよう。

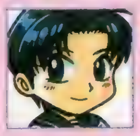
| イベントタイトル | 時間帯 | 場所 | 感情 | 曜日 | 日付 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 体育館での出会い | 放課後 | 体育館 | なし | 月〜土 | 1・2 | |
| 木地本と森下茜(※1) | 休み時間・昼休み | 2年教室 | なし | 月〜土 | 1・2 | 森下の好みに近い |
| 廊下で体当たり | 放課後 | 2年教室 | なし | なし | 1・2 | 「木地本と森下茜」で木地本に話し掛けている |
| 廊下で体当たり | 下校時 | なし | なし | なし | 1・2 | 「木地本と森下茜」で木地本に話し掛けている |
| ボールがヒット! | 放課後 | 体育館 | EF | 月〜土 | 1〜26 | |
| 図書室で星座の本を…A(※2) | 昼休み | 図書室 | CF | 月〜金 | 1〜26 | |
| 図書室で星座の本を…B(※2) | 昼休み | 図書室 | CF | 月〜金 | 7〜14 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| 突き指しちゃった…A | 放課後 | 保健室 | BDE | 月〜土 | 1〜26 | |
| 突き指しちゃった…B | 放課後 | 保健室 | BDE | 月〜土 | 12〜17 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| カミナリ! | 休み時間 | 1・2・3年教室 | EG | 月〜土 | 1〜26 | 1学期の曇りの日限定 |
| 風でスカートがっ! | 休み時間・昼休み | 時計広場 | ABCDEFGH | 月〜金 | 1〜26 | 3学期の晴れの日限定 |
| 目にゴミが…(※2) | 休み時間・昼休み | 時計広場 | DG | 月〜土 | 1〜26 | グラフィックは2枚ある |
| 階段でおっと! | 休み時間・昼休み | 備考参照 | BE | 月〜土 | 1〜26 | 2年教室・3年教室・職員室・図書室で発生 |
| シュート | 放課後 | 体育館 | A | 月〜金 | 19〜26 | グラフィックは2枚ある |
| 乗せてって | 下校時 | なし | A | 月〜土 | 19〜26 | 自転車で登校している |
| 買い食いっ | 寄り道 | 駅前商店街 | GH | 月〜土 | 1〜26 | |
| 歌声(※1) | 昼休み | 屋上 | BDE | 月〜土 | 1〜26 | 晴れの日限定 |
| 3人でカラオケ | 午後 | 駅前商店街 | BDE | 日 | 1〜26 | 「歌声」で「歌うのが好き」を選択している |
| 子供といっしょにバスケット | 正午 | 臨海広場 | ABCDEFGH | 日 | 5〜26 | |



## 七瀬かすみ *Kasumi Nanase*

幼なじみということで、出会いイベントがないかすみ。CGイベントにはチェーンはないが、小イベントのみのチェーンが多い。また、ゲームクリアを重ねるごとに発生確率が上昇するイベント(CGは用意されていない)がある。紹介はしないが探してみよう。

| | 時間帯 | 場所 | 感情 | 曜日 | 日付 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| レコードなんてめずらしいな | 放課後 | 音楽室 | CFGH | 月〜土 | 1〜26 | |
| ゴミ捨て | 放課後 | 2年教室 | EH | 月〜土 | 1〜26 | |
| 勉強教えてやろうか?…A | 放課後 | 職員室 | DG | 月〜土 | 1〜26 | |
| 勉強教えてやろうか?…B | 放課後 | 職員室 | DG | 月〜土 | 14〜21 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| 理科室でキャア! | 休み時間 | 理科室 | EF | 月〜土 | 1〜8・10〜26 | |
| ニンジンキライ…A(※2) | 昼休み | 食堂 | EFH | 月〜金 | 1〜26 | |
| ニンジンキライ…B(※2) | 昼休み | 食堂 | EFH | 月〜金 | 5〜10 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| 風でスカートがっ! | 休み時間・昼休み | 屋上 | ABCDEFGH | 月〜土 | 1〜26 | 3学期の晴れの日限定 |
| 背中にクモッ! | 休み時間 | グラウンド | BCDG | 月〜土 | 1〜8・10〜26 | |
| 目にゴミが… | 休み時間・昼休み | 時計広場 | BC | 月〜金 | 1〜26 | |
| この曲、覚えてる?(※2) | 放課後 | 音楽室 | A | 月〜土 | 19〜26 | |
| この街が好き | 放課後 | 屋上 | A | 月〜土 | 19〜26 | 晴れの日限定 |
| かすみ in Blue | 寄り道 | 児童公園 | FHI | 月〜土 | 2〜5 | |
| 雨宿り | 寄り道 | 児童公園 | DE | 月〜土 | 1〜26 | 曇りの日限定 |



## 波多野葵 *Aoi Hatano*

主人公の女友だちである葵。4人の中では唯一「風でスカート〜」のイベントがない。代わりにあるのが1学期限定の「うちわパタパタ」。これもちょっとドキッとするイベントとなっているぞ。葵には、かすみと同様にゲームクリアを重ねるごとに発生確率が上昇するイベント(CGは用意されていない)がある。21回以上、プレイするとかなり高い確率で発生するようになる。

| イベントタイトル | 時間帯 | 場所 | 感情 | 曜日 | 日付 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| こ〜ら〜 | 昼休み | 2年教室 | なし | 月〜金 | 1・2 | |
| 犬の散歩 | 寄り道 | 浜辺 | なし | 月〜土 | 1・2 | |
| 犬の散歩 | 午後 | 浜辺 | E′ | 日 | 1〜26 | |
| 刺し身定食 | 昼休み | 食堂 | EH | 月〜金 | 1〜26 | |
| 卓球やろうよ | 昼休み | 道場 | CF | 月〜土 | 1〜26 | |
| ほころんでるぞ | 休み時間・昼休み | 2年教室 | GD | 月〜金 | 12〜26 | 葵とある程度出会っている |
| 演劇部の練習…A | 放課後 | 体育館 | E′ | 月〜土 | 1〜26 | |
| 演劇部の練習…B | 放課後 | 体育館 | E′ | 月〜土 | 6〜12 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| うちわパタパタ(※2) | 休み時間 | 2年教室 | ABCDEFGH | 月〜土 | 1〜26 | 1学期限定 |
| 葵と君子が | 休み時間 | 1年教室 | DE | 月〜土 | 1〜26 | |
| だーれだ? | 休み時間・昼休み | 1・2・3年教室 | BC | 月〜金 | 1〜26 | |
| ヘルプッ! | 授業中 | なし | BE | 火木土 | 7・8・10〜14 | |
| 葵のおせっかい1(※1) | 昼休み | 1・2・3年教室 | B | 月〜金 | 19〜26 | |
| 葵のおせっかい2(※1) | 放課後 | なし | なし | 月〜金 | 19〜26 | 「葵のおせっかい1」が発生している |
| 葵のおせっかい3(※2) | 下校時 | なし | なし | 月〜金 | 19〜26 | 「葵のおせっかい2」が発生している |
| 練習相手を | 放課後 | 3年教室・職員室 | A | 月〜土 | 19〜26 | |
| 考え事(※2) | 放課後 | グラウンド | A | 月〜土 | 19〜26 | 晴れの日限定 |
| ゲーセンでムキになる | 寄り道 | ゲームセンター | I′ | 月〜土 | 1〜26 | |

## 深山早苗 *Sanae Miyama*

4人の中でただ1人の学年違いである早苗は、チェーンイベントがもっとも少ない。出会いイベントの1つである「危ない!」は、主人公の運動の能力値によって、早苗にぶつかるか避けるかのどちらかに変化する。それによって、表示されるCGも変わるので注意しよう。

| イベントタイトル | 時間帯 | 場所 | 感情 | 曜日 | 日付 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 危ないっ!(※3) | 休み時間 | 1年教室 | なし | 月〜土 | 1・2・3・5 | 深山の好みに近い |
| 写真部の深山(※2) | 放課後 | 理科室 | なし | 月〜土 | 1・2・3・5 | |
| わたしのカメラ | 放課後 | 理科室 | F′H′I′ | 月〜土 | 1〜26 | |
| 居眠り娘 | 昼休み・放課後 | 図書室 | EF | 月〜土 | 1〜26 | |
| おサイフ忘れちゃって(※2) | 昼休み | 食堂 | EH | 月〜金 | 1〜26 | |
| よけてくださ〜い | 下校時 | なし | GH | 月〜土 | 1〜26 | |
| 写真撮影 | 備考参照 | 1・2・3年教室 | DG | 月〜土 | 1〜8・10〜26 | 休み時間・昼休み・放課後に発生 |
| 目にゴミが… | 休み時間・昼休み | 時計広場 | EF | 月〜土 | 1〜26 | |
| 風でスカートがっ! | 休み時間・昼休み | 時計広場 | ABCDEFGH | 月〜土 | 1〜26 | 3学期の晴れの日限定 |
| 傷の手当て…A | 休み時間 | 理科室 | EFH | 月〜土 | 1〜26 | |
| 傷の手当て…B | 休み時間 | 理科室 | EFH | 月〜土 | 7〜13 | 特定の期間だけ発生確率が高くなる |
| 両替しましょうか? | 休み時間 | 食堂 | DG | 月〜土 | 1〜26 | |
| ふたり乗り | 下校時 | なし | B | 月〜土 | 1〜26 | 自転車以外で登校している |
| わたしの夢 | 放課後 | 1年教室 | A | 月〜金 | 19〜26 | 晴れの日限定 |
| ブランコ | 寄り道 | 児童公園 | B′ | 月〜土 | 1〜26 | |
| ああっ、リンゴが… | 寄り道 | 駅前商店街 | A | 月〜土 | 19〜26 | |

イベント名の末尾に英字が付いているものは、同じグラフィックが表示されますが、日付によって発生確率の変化するイベントです。
「葵のおせっかい1〜3」は、連続して発生するイベントです。　※1のイベントはグラフィックを見るために必要なイベントです。
※2のイベントのグラフィックは、アルバムで動かせるものです。　※3のイベントは運動の値(1〜3・4〜5)で表示されるグラフィックが変化します。

# 快刀乱麻　雅

ファン必見の情報満載!!　ゲームクリアのコツを4つのポイントに分けて紹介するぞ!

| 発売中 SLG | ▶¥5,800(限定版¥7,800)　▶イマディオ ▶MC(1ブロック) |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

時代劇風の世界観の中で、剣術道場の経営と門弟の育成が同時に楽しめる「快刀乱麻　雅」。今回は、1回目のプレイを想定した攻略記事になっていますが、このゲームの本当の面白さは2回目以降のプレイから。クリアするたびに追加される新シナリオでは、本編とはまったく違う意外なストーリー展開を楽しむことができますよ。まだという人は、絶対に遊ばないと損！何度もプレイして、ぜひとも新シナリオをプレイしてみてください。　（小岩）

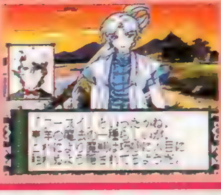
## エンディングを迎えるための必須ポイントを伝授!!

ついに発売を迎えた育成&経営SLG『快刀乱麻』。だが、効果的な育成方法が見つからず、門弟たちとのエンディングを迎えられずに苦労している人も少なくないのでは？　そこで今回は、育成、戦闘、イベント、アイテムの4つの項目を攻略。どれも門外不出の貴重な情報なので、見逃せないぞ。

◀奥義は一撃必殺の究極技。キャラによって、技の種類も違うぞ。

### CHECK! クリアするごとに新シナリオが追加!

このゲームはゲームクリアが条件となって、その次のプレイから新シナリオへの分岐ポイントが追加され、それと同時に隠しキャラが登場する。1回目のプレイで兜山大吾が登場。あとは条件を満たすごとに真壁重蔵、穂村武丸、麗琳の順番で登場するようになる。もちろん、各キャラごとにエンディングも用意されているぞ。



◀新シナリオでは、意外な真実が明らかに……。

## 育成指南　門弟を効率よく育てる2つのポイント!

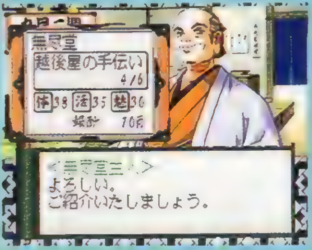
まず、門弟たちを育成していくうえでもっとも注意したいのが体力値。各コマンドの成功率は体力値によって変動するため、体力が低いとコマンドを失敗してしまい、あまり成果が得られない。少しでも時間を有効に活用する意味でも、門弟たちの体力はこまめに回復させておこう。このことに注意しつつ、右の育成ポイントを参考にしてもらいたい。

◀体力値が半分以下になった門弟は、迷わず休ませてあげること。

▲お金に余裕があるときは、万金丹などの回復アイテムを買っておくと重宝するぞ。

### POINT 1　仕事と鍛錬を両立させるべし!

門弟を育成する方法は、なにも「鍛錬」だけではないぞ。「依頼」を引き受けさせて育成するのも1つの手だ。中には「鍛錬」よりもパラメータの上昇率が高い「依頼」もあるので、積極的に仕事をさせてみよう。ついでにお金も稼げるし、道場の評価もアップ！　一石三鳥（？）なのだ。




◀いろんな依頼を引き受けられるように、道場の評価を上げておこう。

### POINT 2　試合に出る3人を重点的に育成!

試合に参加できるのは、先鋒、中堅、大将の3人。大会に向けて、あらかじめ試合に参加するメンバーを決めておき、その3人を重点的に育成しよう。もちろん、その中にエンディングを見たいキャラは入れておくこと。残る2人は序盤から登場する淑乃、小春、紗奈、美憐の4人がオススメ。

◀平均的に育てると、かえって効率が悪い。少数精鋭が理想的だぞ。

## 戦闘指南　門弟の体調に注意するべし!

戦闘では、試合直前の体力値がそのまま最大体力となるぞ。そのため、体力が低くなっていると、楽に勝てる試合でも敗北する可能性がでてくる。そこで試合前には全員で「休息」し、万全の状態で大会に挑もう。また、戦闘のコツとしては「精神統一」で精神値の溜まるスピードをアップさせてから攻めるのが定石。そのあとは、攻撃しつつ相手の様子をうかがって、「防御」や「一撃離脱」などのコマンドをうまく使い分けていこう。

◀相手の精神値が大幅に溜まったら攻撃してくる合図。すかさず防御だ！

▼精神値が溜まるにつれて攻撃力も上昇する。あせらずにじっと待とう。

▲アイテムを使って体力を回復させるのも有効な手段だぞ。

### 多彩な必殺技を駆使して戦え!!

各キャラは「稽古」させることで技を修得する。これらの技が使えるだけで、戦闘をかなり有利に展開できるぞ。とくに序盤は「金剛」と「穏行」がオススメ。下の表を見ながらキャラの特性を生かす技を身に付けさせよう。

◀お金はかかるが、ぜひ修得しておこう。

**技の修得条件**

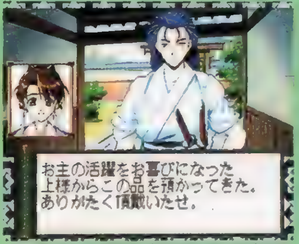
| 技名 | 修得条件 |
|---|---|
| 金剛 | 筋力65以上、稽古「端島流」で6日目が成功 |
| 神行法 | 走力65以上、魅力65以上、稽古で「芦屋流」6日目が成功 |
| 硬気法 | 筋力60以上、稽古「明石流」で6日目が成功 |
| 穏行 | 知力60以上、走力60以上、稽古「月島流」で6日目が成功 |
| 奥義 | 活人65以上、技を2種類修得、稽古「徳山流」で6日目が成功 |


©1997/1999 Imagineer Co.,Ltd. ©1997/1999 ALLPOWERFUL.

# 必ず役立つイベント&アイテムリストを一挙公開

## イベント 特殊イベントの発生条件を大公開!

ゲーム中には自動的に発生する強制イベントと、特定の条件を満たさないと発生しない特殊イベントの2種類が存在する。しかし特殊イベントのほうは、普通にプレイするだけではなかなか見られないのが現実。お目当てのキャラのイベントを見ないまま、プレイしている人も多いはずだぞ。そんなキミは、右のイベントリストを参考にすべし！ 発生時期から必要条件までバッチリ公開しているので、必ずチェックしておこう。中には門弟とのエンディングを迎えるための必要条件となるものもあるので要注意！ また、師範の登場イベントなどは、育成の面で重要なポイントとなる。逐一確認しておこう。



▲助成金と褒美を一挙両得！ 決勝戦の相手は手強いが、がんばって優勝を目指そう。

### ●表の見方について●

表は左から、イベントの発生時期、イベント名、イベントの関連キャラ、発生条件、発生に必要なパラメータを表している。必要パラメータの略称は、兜＝兜山、淑＝淑乃、小＝小春、紗＝紗奈、美＝美憐、麗＝麗琳、新＝新十郎。なお、時期が「不定」のものは、条件さえ満たしていればいつでも発生する。

### イベントリスト

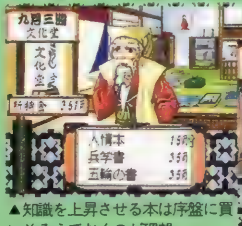
| 発生時期 | イベント名 | キャラ名 | 条件 | 必要パラメータ |
|---|---|---|---|---|
| 3月/4週目 | 琴原の膝枕 | 淑乃 | 浅草へデートに誘う | なし |
| 3月/4週目 | 馬とお姫様 | 小春 | 浅草へデートに誘う | なし |
| 7月/1週目 | 武芸大会反省会 | —— | 武芸大会の3回戦で敗北 | なし |
| 7月/4週目 | 兜山と修兵塾 | 兜山 | 稽古場へ移動(7/4以降) | 兜山(活人75) |
| 8月/1週目 | スズメと魔由羅 | —— | 新宿の六尊天満宮へ移動(8/1以降) | なし |
| 10月/1週目 | 月夜の思い出 | 淑乃 | 庭へ移動 | 淑(活人60、尊敬70) |
| 10月/1週目 | 月より団子 | 小春 | 庭へ移動 | 小(魅力70、尊敬50) |
| 10月/1週目 | 月世界旅行 | 紗奈 | 庭へ移動 | 紗(知力70、尊敬65) |
| 10月/1週目 | 男は狼なのよ | 美憐 | 庭へ移動 | 美(魅力70、尊敬70) |
| 10月/1週目 | ホームシック | 麗琳 | 庭へ移動 | 麗(尊敬70)、新(活人75) |
| 10月/1週目 | 大会優勝旅行 | —— | 武芸大会で優勝する | なし |
| 10月/4週目 | ハロウィンへの招待 | —— | 道場評価50以上 | なし |
| 12月/1週目 | デートの誘い | 淑乃 | なし | 淑(尊敬85)、新(活人85) |
| 12月/1週目 | デートの誘い | 小春 | なし | 小(尊敬85)、新(活人70、筋力75) |
| 12月/1週目 | デートの誘い | 紗奈 | なし | 紗(尊敬85)、新(活人75、知力70) |
| 12月/1週目 | デートの誘い | 美憐 | なし | 美(尊敬85)、新(活人70、魅力75) |
| 12月/1週目 | デートの誘い | 麗琳 | なし | 麗(尊敬85)、新(活人80) |
| 12月/1週目 | 淑乃と芝居見物 | 淑乃 | 淑乃にデートに誘われていること | なし |
| 12月/1週目 | 小春のお見合い | 小春 | 小春にデートに誘われていること | なし |
| 12月/1週目 | 紗奈の招待 | 紗奈 | 紗奈にデートに誘われていること | なし |
| 12月/1週目 | ウェディングドレス | 美憐 | 美憐にデートに誘われていること | なし |
| 12月/1週目 | 麗琳の告白 | 麗琳 | 麗琳にデートに誘われていること | なし |
| 不定 | 少女時代の思い出 | 淑乃 | 淑乃に「師範代」を実行させる | なし |
| 不定 | 疑似尊敬 | 小春 | 小春に「休憩」を実行させる | なし |
| 不定 | 神童小石川 | 紗奈 | 紗奈に「鍛練」を実行させる | なし |
| 不定 | いたずら | 美憐 | 美憐に「修行」を実行させる | なし |
| 不定 | 懐かしい味 | 淑乃 | 台所で「料理」を実行 | 淑(尊敬80) |
| 不定 | 失敗作と出前 | 小春 | 台所で「料理」を実行 | 小(尊敬80) |
| 不定 | 計算と愛情 | 紗奈 | 台所で「料理」を実行 | 紗(尊敬80) |
| 不定 | テキにカツ | 美憐 | 台所で「料理」を実行 | 美(尊敬80) |
| 不定 | 満願全席 | 麗琳 | 台所で「料理」を実行 | 麗(尊敬80) |
| 不定 | 師範・狭山 | —— | 池袋支持率が70以上(8/1〜10/4) | なし |
| 不定 | 師範・明石 | —— | なし | 新(活人45) |
| 不定 | 師範・月島 | —— | なし | 新(活人60) |

## アイテム 門弟にプレゼントを贈ってパラメータを上昇させよう!

門弟との仲を深めるために利用するアイテムの数々。しかし、これらアイテムのほとんどは、パラメータを上昇させる効果を持っているぞ。右で紹介しているアイテムデータを見て、ほかよりも劣っているパラメータを補うような形で効果的に活用してもらいたい。ただし、お金の使い過ぎには注意しよう。ちゃんと借金を返済できる程度にとどめ、道場が差し押さえなんてことにならないようにしよう。

### ●表の見方について●

出現条件とは、お店で売られるようになる条件。各お店のある地域の評価が一定値以上になると、売り出される。また、省略文字は、活＝活人、知＝知力、魅＝魅力、筋＝筋力、走＝走力、尊＝尊敬、淑＝淑乃、小＝小春、紗＝紗奈、美＝美憐、武＝武丸、兜＝兜山、真＝真壁、麗＝麗琳を表している。キャラ別の好みは、アイテムを与えたときの尊敬のパラメータ変化、×＝下降、△＝やや上昇、○＝上昇を表している。

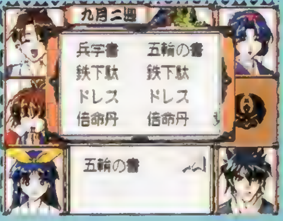


▲知識を上昇させる本は序盤に買いそろえておくのが理想。

▼キャラごとの好みも考慮に入れてプレゼントすること。

### 武芸大会に優勝してご褒美GET!

右の表中に「褒美」とあるアイテムは、道場の評価が「甲」以上の状態で武芸大会に優勝すると獲得できる。これらのアイテムはプレゼントとして贈ると、贈った相手の「尊敬」が大幅に上昇する代物。しかも、お店では売っていない超レアアイテムなので、ぜひとも入手しておきたいところだ。



◀道具の所持数がMAXだと褒美がもらえないので要注意！

### アイテムリスト

| お店 | アイテム名 | 価格 | 売価 よろず屋 | 売価 西洋堂 | 出現条件 | 上昇パラメータ | 淑 | 小 | 紗 | 美 | 武 | 兜 | 真 | 麗 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| よろず屋 | 紅 | 3両 | 1両 | 1両 | なし | 魅 | △ | △ | △ | △ | × | × | × | ○ |
| よろず屋 | 櫛 | 5両 | 2両 | 2両 | 評価31以上 | 魅 | △ | △ | △ | △ | × | × | × | ○ |
| よろず屋 | 鉄下駄 | 7両 | 3両 | 3両 | 評価31以上 | 筋、走 | △ | × | △ | × | × | ○ | △ | × |
| よろず屋 | 琵琶 | 7両 | 3両 | 3両 | 評価31以上 | 魅、知、走 | △ | △ | × | ○ | ○ | × | △ | ○ |
| よろず屋 | かんざし | 10両 | 5両 | 5両 | 評価81以上 | 魅 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| よろず屋 | 三味線 | 10両 | 5両 | 5両 | 評価81以上 | 魅、知 | × | △ | × | ○ | ○ | × | × | △ |
| よろず屋 | 師宣の絵 | 15両 | 7両 | 12両 | 評価81以上 | 知、尊 | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| よろず屋 | 涼炉 | 20両 | 10両 | 14両 | 評価81以上 | 活、尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| よろず屋 | 霊木刀 | 40両 | 30両 | 50両 | 評価81以上 | なし | × | × | × | × | × | ○ | × | × |
| 越後屋 | 手ぬぐい | 2両 | 1両 | 1両 | 評価0〜30まで | 活、魅、知、筋、走 | × | × | × | × | × | × | × | × |
| 越後屋 | 小袖 | 8両 | 4両 | 5両 | 評価31以上 | 魅 | × | × | × | × | △ | △ | △ | × |
| 越後屋 | 留袖 | 8両 | 4両 | 5両 | 評価31以上 | 魅 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| 越後屋 | 羽織 | 18両 | 9両 | 10両 | 評価81以上 | なし | × | × | × | × | △ | △ | △ | × |
| 越後屋 | 長峠 | 24両 | 12両 | 14両 | 評価81以上 | 活、魅、知、尊 | × | × | × | × | △ | △ | △ | × |
| 越後屋 | 振袖 | 30両 | 15両 | 18両 | 評価81以上 | 魅 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| 文化堂 | 骨稽本 | 15両 | 2両 | 2両 | なし | 活、知 | △ | ○ | △ | × | ○ | × | △ | △ |
| 文化堂 | 酒落本 | 15両 | 2両 | 2両 | なし | 活、魅 | × | △ | △ | △ | ○ | × | △ | △ |
| 文化堂 | 人情本 | 15両 | 2両 | 2両 | なし | 活 | ○ | × | △ | × | × | △ | △ | △ |
| 文化堂 | 兵学書 | 35両 | 4両 | 4両 | 評価31以上 | 活、知、筋、走 | △ | △ | △ | × | △ | ○ | △ | △ |
| 文化堂 | 五輪の書 | 35両 | 5両 | 5両 | 評価31以上 | 魅、知、筋、走 | ○ | △ | △ | × | △ | ○ | △ | △ |
| 文化堂 | 蘭学事典 | 35両 | 12両 | 10両 | 評価81以上 | 活、魅、知 | × | × | ○ | × | × | × | × | △ |
| 文化堂 | 写楽の絵 | 30両 | 15両 | 30両 | 評価81以上 | 知、尊 | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 養生所 | 万金丹 | 10両 | 8両 | 8両 | なし | 体 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 養生所 | 反魂丹 | 15両 | 12両 | 12両 | なし | 体 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 養生所 | 倍命丹 | 20両 | 16両 | 16両 | なし | 体 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 虎鉄の工房 | 釘 | 2両 | 1両 | 1両 | 評価0〜30まで | なし | × | × | × | × | × | × | × | × |
| 虎鉄の工房 | 包丁 | 6両 | 3両 | 4両 | 評価31以上 | なし | △ | △ | △ | × | × | × | × | × |
| 虎鉄の工房 | 虎鉄 | 35両 | 35両 | 40両 | 評価81以上 | 尊 | ○ | △ | × | × | ○ | ○ | ○ | × |
| 虎鉄の工房 | 静小太刀 | 40両 | 40両 | 45両 | 評価81以上 | 尊 | △ | ○ | △ | × | × | ○ | △ | △ |
| 虎鉄の工房 | 青竜刀 | 40両 | 40両 | 45両 | 評価81以上 | 尊 | △ | × | ○ | × | × | ○ | × | △ |
| 虎鉄の工房 | 斬馬刀 | 45両 | 45両 | 50両 | 評価81以上 | 尊 | × | × | × | × | × | ○ | × | △ |
| 西洋堂 | 長崎絵 | 5両 | 3両 | 2両 | なし | 魅、知 | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × |
| 西洋堂 | 西洋鏡 | 7両 | 5両 | 4両 | なし | 魅、知 | ○ | ○ | ○ | △ | △ | × | × | ○ |
| 西洋堂 | 地球儀 | 11両 | 8両 | 6両 | なし | 活、魅、知 | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ |
| 西洋堂 | ドレス | 36両 | 30両 | 18両 | 評価31以上 | 魅、知 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| 西洋堂 | 闘不破 | 40両 | 35両 | 20両 | 評価81以上 | なし | × | × | × | ○ | × | × | × | × |
| 西洋堂 | 舶来家具 | 80両 | 90両 | 40両 | 評価81以上 | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 信楽の椀 | — | 80両 | 90両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 竹内文献 | — | 80両 | 80両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 銅製香炉 | — | 90両 | 90両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 蒔絵硯箱 | — | 100両 | 120両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 西陣織 | — | 100両 | 100両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 舶来時計 | — | 120両 | 100両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 賢者の石 | — | 100両 | 100両 | ——— | 尊 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| 褒美 | 妖刀村雨 | — | 90両 | 90両 | ——— | なし | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |



やっぱり電撃だね!
■快刀乱麻 雅 公式攻略ガイド(好評発売中 定価:本体950円+税)
美少女剣士たちのビジュアルページと楯岡道場の名声をアップさせるための攻略ページの2部構成。イベント完全制覇の全エンディングリストやおまけモードの情報もバッチリ掲載。江戸一番の道場と、女の子の攻略はこの1冊で完璧。「快刀乱麻 雅」の攻略本は電撃だけ！

# リフレインラブ2

発売されたばかりのこのゲームから、序盤でのイベントと恋愛の手引きをレポートするぞ!!

| 発売中 AVG | ▶¥6,800(CD2枚組) ▶リバーヒルソフト<br>▶MC(1ブロック) |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

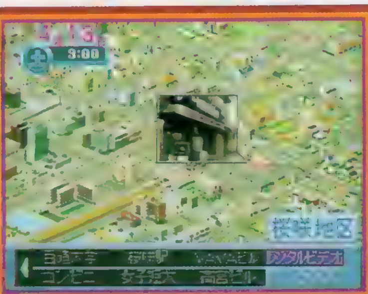
ジャンルが前作の恋愛ＳＬＧからＡＶＧになったことで、物語の占める比率が高くなった「リフレインラブ２」。狙った女の子の恋愛系イベントを見るのは簡単になっている。しかし、誰のイベントというワケでもない共有イベントは、しっかり歩き回らないと起こらない。こうした共有イベントをできるだけ多く見ることが楽しむコツだ。私見では、恋愛対象を緋色館の中に求めると、どこか「め○ん一刻」的な雰囲気になっていい感じ。（れ）

## 緋色館で過ごす 4月の生活を完全サポート

物語は、主人公が大学生活を始めるにあたり、緋色館に引っ越してきたところから始まる。ゲームの期間は前半が４月～６月、後半が10月～12月の６カ月間。この間に、特定の女の子とのちょっと大人のラブストーリーを楽しむことになる。発売直後の今回は、ゲームの序盤となる４月に絞り、共有イベント一覧と、女の子ごとの恋愛のポイントを紹介していこう。

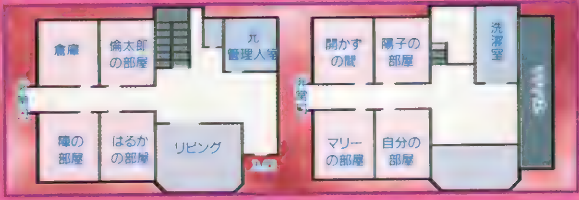
### 緋色館生活の手引き

ゲームでの生活を楽しく送るポイントは、フリー移動できる土日にいろいろな場所へ行き、さまざまなイベントを体験すること。自室で時間を進めることもできるが、できるだけ外に出てイベントをこなせば、より一層この世界に入り込むことができる。ここでは、そうした序盤で起こるイベントを紹介だ。




◀1回の移動で30分時間が過ぎる。イベントを求めてあちこち歩き回ろう。

### 緋色館見取り図




### 見逃すな! 4月の共有イベント

デートで「愛しさ」を上げることで起こる女の子ごとのイベントと違い、共有イベントは実際に歩き回らないと発生しない場合が多い。こうしたイベントを見ているうちに、いつの間にかこの世界の住人になりきっていくことが、ゲームを楽しむコツであり、また魅力でもある。ここでは、序盤となる４月に発生する中から、選りすぐりの代表的イベントを公開していこう。最初の１カ月だけでこれだけの数が用意されているのだ。ただし、バイトやデート時に起こるイベントは省いてあるぞ。

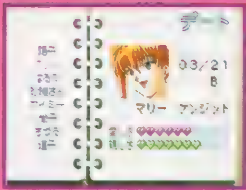
| イベント名 | 期間 | 場所 | 時間 | 条件／備考 |
|---|---|---|---|---|
| マッシー騒動・１～ＴＶに障が…… | １日～30日 | リビング | 10:00～14:00 | 確率２分の１で発生。20日は除く(休日に発生) |
| マッシー騒動・２～マイミーと尚子が公園に | １日～30日 | 舞鶴公園 | 11:00～18:00 | マッシー騒動・１が発生後、舞美と尚子と出会っていること(休日に発生) |
| マッシー騒動・３～マッシーを目撃！ | １日～30日 | リビング | 夜 | マッシー騒動・１が発生後、１時間以上経っていること(休日に発生) |
| マッシー騒動・４～３人娘も気になってる | １日～30日 | 舞鶴公園 | 10:00～14:00 | マッシー騒動・１が発生後であること(休日に発生) |
| マッシー騒動・５～砂緒さんのお店にて | １日～30日 | 砂緒さんの店 | 11:00～18:00 | マッシー騒動・１が発生後であること(休日に発生) |
| マッシー騒動・６～意外な結末 | １日～30日 | リビング | 夜 | マッシー騒動・１発生から３日経つと自動発生。18日は除く(平日に発生) |
| 久志原親子の大喧嘩 | ７日～５月末 | 八百久 | 18:00～20:00 | ２回発生（１日１回)。２回目に野菜がもらえる(休日に発生) |
| 美紀からもらった野菜、どうする？ | ７日～５月末 | 自室 | 深夜 | 美紀に野菜をもらい、「炒め物でも～」を選択している(休日に発生) |
| 緋色館メンバーからお裾分け | ８日以降 | 自室 | 21:00～23:00 | ４分の１の確率で発生。選択肢「～大好物」で親しさアップ(休日に発生) |
| 障、洗濯物にパンツを置き忘れる！ | ８日～５月末 | リビング | 19:00～23:00 | ６分の１の確率で発生(日曜日のみ) |
| 倉庫で捜し物・倫太郎編 | ８日以降 | 倉庫 | ９:00～15:00 | ３回発生(１日１回)。倫太郎がいるときに５分の４の確率で発生(休日に発生) |
| 倉庫で捜し物・陽子編 | ８日以降 | 倉庫 | 19:00～23:00 | ５分の４の確率で発生。１回のみ(休日に発生) |
| ゴミを捨てるはるか | ８日以降 | 裏口 | 19:00～23:00 | ２回発生(１日１回)。選択肢によって親しさか愛しさがアップ(休日に発生) |
| ある晴れた日のひなたぼっこ | ８日から５月末 | 洗濯室 | 10:00～17:00 | 天候が晴れのとき、２分の１の確率で発生(休日に発生) |
| 倫太郎の家庭菜園 | 15日～６月15日 | 玄関 | 昼～夕方 | 天候が晴れで、倫太郎が出張していないこと(休日に発生) |
| プリティモーモーベル | 15日～５月末 | 自室 | 19:00～23:00 | １回のみ発生(日曜日のみ) |
| 倫太郎の土いじり | 15日から５月７日 | 玄関 | 昼～夕方 | １回のみ発生。ここでの選択肢は倫太郎のエンディングに影響(日曜日のみ) |
| ４月18日は障の誕生日 | 18日 | 洗濯室 | 早朝 | 必ず発生(平日に発生) |
| 陽子にパーティの開催を告げる | 18日 | 大学食堂 | 昼 | 必ず発生(平日に発生) |
| ハッピィバースディ、障 | 18日 | リビング | 夜 | 必ず発生(平日に発生) |
| 陽子からプールに誘われる | 22日～25日 | 緋色館前 | 夕方 | 必ず発生(平日に発生) |
| 三沢あかね登場!! | 26日 | 緋色館前 | 夜 | 陽子からプールに誘われるイベントに、ＯＫする(平日に発生) |
| あかねと陽子、ベランダで会話 | 28日～５月６日 | 洗濯室 | 19:00～22:00 | １回のみ発生(休日に発生) |
| あかね、砂緒さんの店で記念撮影 | 28日～５月６日 | 砂緒さんの店 | 昼～夕方 | ３回発生(１日１回)。２回目は記念写真をはるかか砂緒さんか選べる(休日に発生) |



 ©1999 Riverhillsoft Inc. イラスト／影一号

## 恋愛の手引き

女の子との恋愛は、基本的に休日のデートを繰り返すことで、女の子の愛しさを上げて進めていくことになる。断られることはあまりないので、1人の女の子に集中すれば、簡単にMAXにすることができるぞ。



### 壱 休日のデートで愛しさUP!

デートでの行き先は、女の子の性格によって行ける場所が変わっていく。場所によっては特別なグラフィックが表示される場合もあるので、いろんな場所に連れていってあげよう。

### 弐 できるだけ外を歩き回ろう!

デートさえしていれば女の子の愛しさはぐんぐん上がるが、その女の子に関するイベントが用意されている。しかし、フリー移動で細かいイベントを追っていかないと、[illegible]の話が見えてこないのだ。

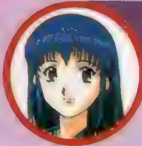
### 参 待ち合わせ場所に行くタイミングも重要!!

デートは、待ち合わせ場所に[illegible]時間には30分から[illegible]、[illegible]と会ってしまうと[illegible]。[illegible]

## 登場キャラクター別 4月のポイントチェック

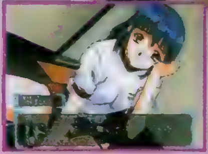
ここでは、女の子ごとに4月でのポイントを紹介。とくにはるかや砂緒さんは序盤に大きなポイントがあるので、彼女たちを狙う人は要チェック。なお、ローラと美里は4月は登場しないので省いてある。

### 矢加部陽子



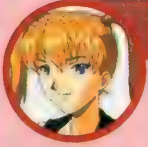
物語の冒頭、緋色館で初めて会ったあとの選択肢では、一緒に公園まで散歩しに行こう。また、22日にはプールに誘われるので、この申し出を必ず受けること。普段は夕方の舞鶴公園にいることが多いので、こまめにチェックしておくといいぞ。

▶プールへの誘いは22日に必ず発生するので、断らないようにしよう。



◀4月末には、緋色館で体操着を部屋着がわりに着る陽子の姿も……。

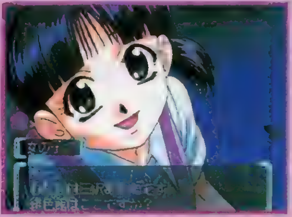
### マリー・ケンジット



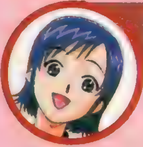
緋色館での共有イベントのほとんどに関わるので、出ずっぱりな印象だが、4月の固有イベントはほとんどなし。デートでつないでおこう。

### 三沢はるか

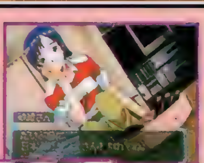
陽子のプールの誘いを受けること。これではるかの従妹のあかねが登場し、物語が動き始める。それまでは共有イベントとデートでもたせよう。



### 砂緒さん



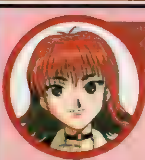
はるかとの関わりが強いので、同時に狙っていく。陽子のプールの誘いを受け、あかねを登場させよう。するとお店で記念写真を撮ってもらうイベントが発生するので、忘れずに撮っておく。また、13日の夜に出会うとマンションに招待されるイベントが発生するぞ。



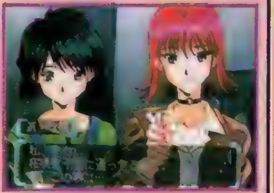
▶砂緒さんのマンションに招待される。なかなか積極的な女性だ。

◀普段からこまめに砂緒さんのお店に通っておくこと。お店のイベントも多いぞ。

### 秋吉チカ



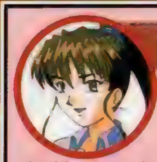
16日に陣からコンパに誘われるので、それを受ける。20日、時間通りに待ち合わせの舞鶴駅に行くとコンパで知り合える。これを逃すと、5月まで登場しないので注意。



### 七瀬ちづる

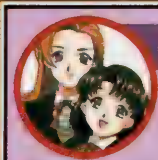
20日以降、夜の舞鶴公園に行くと痴漢につけられているちづるを助けるイベントが発生。その翌日、お礼にやってくる。あとは積極的にデートしていこう。

### 久志原美紀



バイト先をレンタルビデオかコンビニにすると知り合える。特別なグラフィックがあるレンタルビデオがお薦め。5月以降も、美紀に合わせてバイトを変えること。

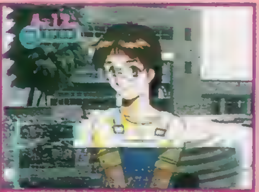
### 舞美&尚子



舞美は15日、尚子は20日に自動的に登場する。2人とも物語が動くのが5月以降なので、4月はフリー移動でできるだけ会っておくことが重要だ。

### 朝倉道子

12日に自動的に登場。地味なうえに4月のイベントがほとんどないので忘れてしまいがち。しかし5月以降は盛り上がるので、デートを重ねていこう。



▼ リフレインラブ2

やっぱり電撃だね!
■リフレインラブ2　公式攻略ガイド（2月1日発売予定　定価:本体950円+税）
前作と世界観を同じくして展開される恋愛シミュレーションゲームを完全サポート! ゲームに登場する12人+αの女の子と仲良くなるためのデータをキャラ別に解析。この本さえ見れば、キミの気に入った女の子と絶対ラブラブになれること間違いなし!

# イズ インターナル・セクション

幻想的なビジュアルと、テクノ系サウンドミュージックで構成されたビジュアルアートSTGを徹底攻略!

発売中 STG ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

画面を構成するビジュアルアートが美しいこのゲームは、STGとしてより環境ソフトとして楽しむ方が正解だとオレは思う。ＢＧＭを変更することが可能な〝アンビエントモード〟では、今回紹介しているオススメのサウンド以外でも、自分の好きなアーティストのＣＤを入れて色々試してみても誰も文句はいわないぞ。……と、いうわけだから、オレは「椎名へきる」のニューアルバム「Face to Face」〈SME〉で『イズ』をプレイするぞ。　（ウサギのゴー）

## ビジュアルアート+STG!『イズ』の2つの魅力を楽しもう!

▲ＳＴＧとして楽しむモードのほかに、環境ソフトとしてサウンドやビジュアルアートを楽しむモードも用意されている。

このゲームは、画面の奥へと続くチューブの内壁に沿って進む３Ｄ・ＳＴＧ。基本は敵の弾をかわしつつ、敵を打ち落とすというシンプルなもの。しかし、画面構成やシステムの簡略化などにより、従来のＳＴＧとは違い、誰でも簡単に純粋なＳＴＧの魅力が味わえる仕上がりになっているのだ。今回の攻略では、ＳＴＧとしてトコトンやり込むハイスコアラーへのアドバイスと、ＳＴＧとしてではなく『イズ』を気楽に楽しむ人への、さまざまなプレイ方法などを紹介する。

### 得点システムを紹介!

敵を撃墜したときの取得点数は、12種類のショットのどれを[illegible]。また、編隊を組んで出現する敵をすべて撃墜すると、さらに「コンプリートボーナス」が取得できる。ボスの得点は、自機を１機失うごとに半分になる。

◀▲ボスの点数と、[illegible]面で取得できる点数は[illegible]

### 12種類のショットの特徴を熟知してハイスコアを目指せ!

『イズ』に登場する12種類のショットは、十二支がモチーフになっている。これらのショットはそれぞれ特徴が異なり、連射力に優れたものや攻撃力重視のもの、さらに広範囲をカバーできるものなどがある。ここでは、すべてのショットを紹介！　それぞれの特徴をしっかりと覚え、状況に応じてうまく使い分けてハイスコアを狙おう！

◀これらのショットのほかに、〝イレイサー（ホム）〟もある。

**RAT**

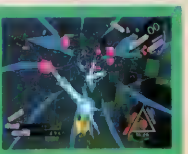
▶[illegible]

**OX**

▶前に直進する威力のある貫通弾。敵の弾を消せるが、速度が遅く連射性に欠ける。

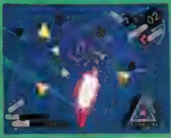
**TIGER**

▶[illegible]



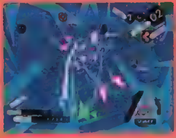
**RABBIT**

◀前方に跳ねて飛んでいく弾。威力はあまりないが、敵を倒したときの得点は一番高い。



**DRAGON**

◀[illegible]

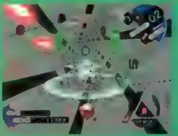


**SNAKE**

◀威力のある自動追尾型レーザー。発射後、敵めがけて大きくうねりながら突進する。

**HORSE**

▶[illegible]

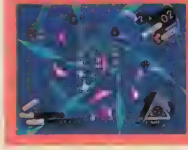


**SHEEP**

▶非常に前方の速射性に優れた弾。[illegible]ないが連射性でカバーすれば主力武器になる。

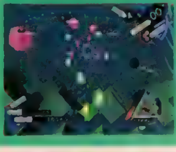
**MONKEY**

▶[illegible]



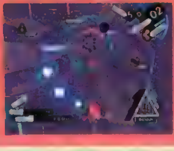
**BIRD**

◀広範囲をカバーできる[illegible]こそこあり、見た目も美しい安定した弾。



**DOG**

◀[illegible]



**BOAR**

◀[illegible]定時間留まったのち、前方へ猛スピードで突進する貫通レーザー。

## DPS編集部オススメ「イズ」プレイ方法!

美しいビジュアルアートとテクノサウンド。この２つの要素により、ＳＴＧの爽快感とは別に、独特な感覚を楽しめる。ここでは、そんな感覚をさらに楽しむための、オススメ(?)な『イズ』のプレイ方を紹介する。

### Play Style1

#### 操縦桿型コントローラでパイロット感覚!!

操縦桿型コントローラ（※）を使ってプレイ。さらにヘルメットを着用すれば、デジタルアートで構成された電脳世界を駆けめぐるエースパイロットさながらの気分が味わえる。これならハイスコアもバッチリ!?

### Play Style2

#### 1人より2人がいいのサ!分担協力プレイ!!

「特徴のある12種類のショットをすべて使いたい」なんて欲張りな人は、ショットセレクトを友だちに担当してもらおう。「スネーク！」「イェッサー！」なんて、２人で声を掛け合いながらプレイすれば盛り上がるぞ。

### Play Style3

#### ウサギになりきり&お香でハイスコアを狙え!!

まず、使用するショットを取得点数の高い「RABBIT」のみにし、ウサギになりきる。さらに、お香をガンガンたいてプレイ！　それは視覚、聴覚、嗅覚の３つの感覚器を同時に刺激！　ハマりすぎて超危険か!?

イズ インターナル・セクション

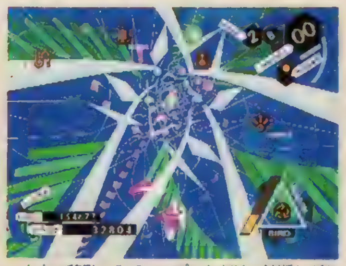


Ⓒ1999 スクウェア／ポジトロン　※商品名：コックピット／発売元：（株）オプティック／価格：¥5,980（税別）

# 全8ステージクリアのために「イズ」攻略アドバイス!!

敵が「パズル」になっていて、色合わせや数字合わせをして進んでいく「STG+パズル」といった独特なステージも存在するが、すべてのステージを構成する基本的な部分は同じ。前述の得点システムのコラムを見てもらえればわかる通り「イズ」では自機を失うたびにボスを倒したときの取得点数が減少していくので、ハイスコアを狙うならミスはできるだけなくそう。クリアのポイントとなるのはやはりショットの特徴を熟知することと、敵の攻撃に油断をしないこと。単調だった敵の攻撃が、音楽のリズムに合わせて変化したりするので、一瞬の油断がミスにつながってしまう。

▶BGMの"サビ"の部分では敵の弾の間隔が狭くなったり、敵の大きさが変化したりもする。

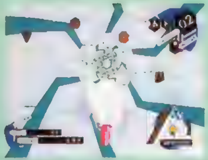


▲左右の移動のみでシンプルなだけに油断しがちになる。常に弾幕を張って、出現する敵は瞬時に打ち落としてしまおう。

## ADVICE 1 ウェポンエディットで有効な武器を選択しよう

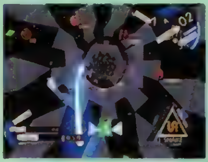
12種類もショットがあるので選択している間にやられてしまう……なんてことがあるはず。そんなときは、ウェポンエディットで不要なショットをなくし、好みのショットのみを装備しておくといいぞ。

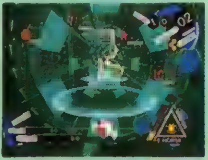
### オススメ装備



▲「DRAGON」は敵を破壊すると同時に、弾を消せるので防御面でかなり役に立つ。

▼「SNAKE」は攻撃力があり、自動追尾型なので、コンプリートボーナスが狙いやすい。



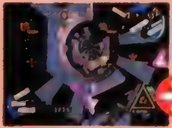


▲「HORSE」は広範囲に攻撃判定があるので、中ボス戦でその威力を発揮する。

▼「SHEEP」&「BIRD」は連射性があるので、さまざまな状況に対応できる。

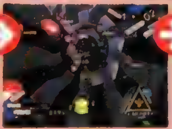
## ADVICE 2 敵をすべて撃墜してコンプリートボーナスを獲得しよう!

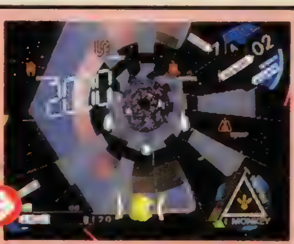
編隊を組む敵をすべて撃墜することで取得できる、「コンプリートボーナス」。取得のポイントとなるのはやはりショットの選択。上手に使い、確実にポイントを重ねていこう。



▲通常は「BIRD」を装備して敵の出現を待つようにする。

▼敵の存在を確認したら「コンプリートボーナス」に有効なショットを選択





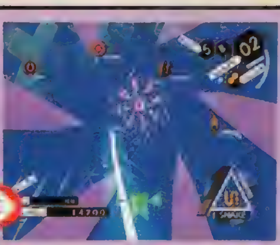
▲そしてボーナスをGET! 編隊を組んでくる敵の行動パターンを読んで、有効なショットを選択することがポイントだ。

## ADVICE 3 武器選択ボタンを活用して弾を「リロード」しよう!

ショットにはエネルギーゲージが存在する。「SNAKE」などはエネルギーがなくなると短くなってしまう。しかし、一度別のショットを選択すればゲージは満タンになるのだ。

▲「SNAKE」は、敵を攻撃するたびにドンドン短くなっていく。

▼点のように短くなってしまったら、一度別のショットを選択する。

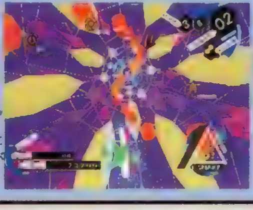


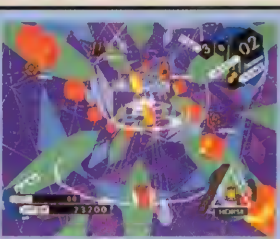
▲そして再び「SNAKE」を選択するとゲージも満タンになる。敵を倒して、すばやく"リロード"することがポイント。

## ADVICE 4 中ボス戦ではショットを「HORSE」にして弾よけに専念しよう!

すべてのステージの途中に登場する中ボスは、ほとんどの場合、中央にコア（弱点）を持っている。中ボスが出現したら広範囲をカバーできる「HORSE」を選択して、攻撃しつつ敵の弾を避けていけば楽勝だ。

▶中ボスの"コア"にショットが当たらなくては意味がないぞ。

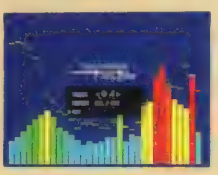




▲中ボス戦には「HORSE」が有効。選択するショットによっては、まったくダメージを与えられないなんてこともあるのだ。

## DPS編集部オススメ「イズ」SOUND!

「イズ」には、BGMの音量やリズムが変化することによって敵の色や形、攻撃パターンまでもが変化する独特なシステムを搭載している。市販の音楽CDを使えば、さらに変化したビジュアルや敵の攻撃が楽しめるぞ。



### Sound 1
**Burning Scale**
**東京スカパラダイスオーケストラ**

テンポの速いスカのミュージックは激しいSTGにピッタリ！　このオススメの曲は、今から5年程前、CMにも使われた曲なので知っている人も多いのでは？〈SME〉

### Sound 2
**BABY BOY**
**ME&MY**

一時期、ディスコで人気を博したこのミュージック。軽快なユーロビートと美しい姉妹の声にあわせ、自機を踊らす気分で操作するのがオススメだ。〈東芝EMI〉

### Sound 3
**You Say GO！GO**
**pre-school**

実際のBPM以上のスピード感が印象的なこのミュージック。ハイパーなサウンドエフェクトが、デジタルな「イズ」の世界をさらに盛り上げる。〈TOY'S FACTORY〉

### Sound 4
**ジェットジェネレーション**
**ギターウルフ**

「オレは男……男の中の男だから、男のロックしか聴かない！」…そんなアナタは迷わずこのCDをセットして、爆音STGを楽しみましょう。〈Ki/oon Records〉

### さらに! Sound 5
**SDF VOL.70**
**〜ANNIVERSARY〜**
**Feat. is internal Selection**

ディスコやクラブの定番ヘビーローテーションナンバーを多数収録!!　最もサウンドとビジュアルのシンクロ感が味わえるCD2枚組だ。（発売中／¥3,398［税抜］発売元：エイベックス）

# ラングリッサーⅣ&Ⅴ ～ファイナル・エディション～

『Ⅳ』と『Ⅴ』で共通になったシステムを徹底解説！
さらに隠しアイテムの場所も一挙に公開しちゃおう!!

| 発売中 S・RPG | ▶¥6,800 ▶メサイヤ |
|---|---|
| | ▶MC(Ⅳ:3ブロック／Ⅴ:2ブロック) |

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

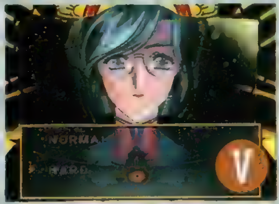
最新作「Ⅳ＆Ⅴ」は、前作「Ⅰ＆Ⅱ」をプレイした人にぜひ遊んでもらいたい1本。それというのも「Ⅳ」は「Ⅱ」の200年後の世界が舞台。そして「Ⅳ」と「Ⅴ」は連続した物語……つまり1、2、4、5は完全につながったシナリオになっているのだ。そのため「Ⅰ＆Ⅱ」では謎だった秘剣ラングリッサーにまつわる伝説も「Ⅳ＆Ⅴ」でバッチリ明らかになるのだ！　とりあえずＳＬＧの名作なので一度はプレイしてほしいです。（Ｚ佐藤）

## 隠しアイテムの場所もバッチリ!!

## システムからシナリオまで「Ⅳ」&「Ⅴ」を大攻略

「Ⅳ」と「Ⅴ」のシステムが統一されていたり「Ⅴ」で難易度設定が可能だったりとＳＳ版にはない新要素が満載された注目作「Ⅳ＆Ⅴ」。今回はそれらのシステムを解説していくと同時に、シナリオ５までに隠されているアイテムや友好度に関わる会話の答え方を大公開。コレさえチェックすれば序盤の戦いはカンペキだ！

◀「Ⅳ」のフィールド画面。移動範囲が細かくなっている。



▶「Ⅴ」のスタート時には難易度の設定ができるのだ。

## システム SYSTEM

## いきなり役立つ！覚えておきたい4つのシステムを徹底チェック!!

数々のシステムの中から、絶対に覚えておきたい４つのポイントをピックアップして徹底解説！

### 1 指揮官システムを把握しておこう

各指揮官は周囲に指揮範囲（青線で囲まれた部分）を持っている。この範囲内で雇った兵たちを戦わせると、傭兵の能力にプラス修正が加わり戦闘能力がアップする。範囲内から出ないように動かし、敵を攻撃していこう。

**最大移動範囲**

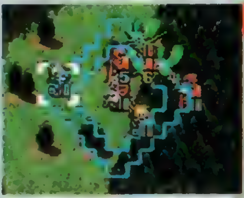
◀移動の限界範囲。ここまで移動してしまうと移動後の攻撃は不可。

**攻撃可能範囲**

◀この範囲内なら、移動後でも敵を攻撃することができるのだ。

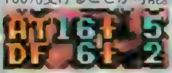
#### ●傭兵を移動させるときは…

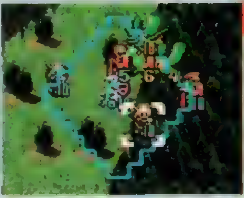
能力のプラス修正は、完全に範囲内で行動する場合と範囲ギリギリで行動する場合では大きな差が出る。傭兵はできるだけ指揮官のそばで戦わせるように心がけよう。



[完全指揮範囲内]

◀指揮範囲を示す青いエリアの中なら、傭兵は指揮官からのプラス修正を100%受けることが可能。



[指揮範囲ギリギリ]

◀ギリギリでも一応は指揮範囲内になるが、指揮官からのプラス修正が減少してしまうのだ。

### 2 敵、味方の行動順序は常に確認

各指揮官の行動順位は画面下のウィンドウで確認できる。こまめにチェックしておけば、敵に集中攻撃をかけるときや混戦から脱出したいときなどに役立つぞ。

敵にカーソルを合わせるか、行動順位表を開けば、敵の順番も確認できる。情報収集を怠るな。

▲行動順位はパラメータ内に表示されている。「11th」なら、全体で行動の順番が11番目ということ。

▲◀「判断」の数値が50以上なら1ターンに2回以上の行動が可能なのだ。

#### ●傭兵は行動力がストックできる

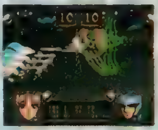
傭兵は前回の行動で余った行動力をストックできる。何もせず「待機」を選び続ければ、行動力はどんどん溜まるぞ。ヒマなときは動き回らず、突然の敵の襲撃に備えて行動力を溜めておこう。

▲ストックせずに移動した場合、最大でもここまでしか移動することができない。

▲「待機」を選択後に行動すると行動量がストックされたので移動範囲も増加！

### 3 ユニット同士の強弱関係を覚えておこう

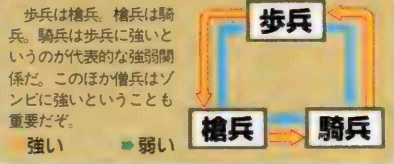
各ユニット同士の強弱関係はハッキリ設定されている。このことを知らずに戦うと、苦戦の連続になるだろう。下に紹介した図は基本的な強弱関係を表したもの。少なくとも、これらの関係だけは覚えておこう。



▲攻撃の高い騎兵には槍兵で応戦するベシ！

#### 基本的な強弱関係

歩兵は槍兵、槍兵は騎兵。騎兵は歩兵に強いというのが代表的な強弱関係だ。このほか僧兵はゾンビに強いということも重要だぞ。




### 4 お楽しみの恋愛システムをチェ～ック！

ゲームのラストには「ヒロインに告白！」という超ステキなイベントが用意されている。告白が成功するか否かは、友好度という隠しパラメータがカギになっている。友好度とは主人公とヒロイン（下の表を参照）との関係を表したもの。戦闘中やシナリオの前後で交わされる会話で選んだ答えで「＋1」「－1」といったように上下するぞ。全キャラとの友好度を上げるのは難しいので、1人に絞り集中的に上げていこう。

▲細かい会話の選択も、おろそかにしないように！

#### ●恋愛対象キャラ

| | |
|---|---|
| Ⅳ | シェルファニール<br>アンジェリナ<br>レイチェル<br>セレナ<br>リスティル |
| Ⅴ | ラムダ<br>ブレンダ<br>クラレット |



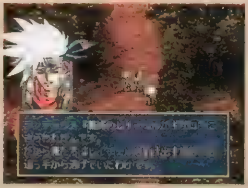
 ©1997,1998,1999 キャリアソフト

# シナリオ SCENARIO

## イベントの回答や隠しアイテムの場所を中心にシナリオ5までを攻略！

2作品のシナリオ5までに隠されているアイテムの場所や、友好度に関わる会話の答え方を紹介。

## ラングリッサーⅣ



ゲームスタート時、ランディウスが騎兵タイプなので序盤での苦労は少ないだろう。戦い方としては歩兵のリッキーで敵槍兵を倒し、道を切り開いてランディウスで突破するのがベスト。

### Scenario 1 朱に染まる村

周囲の敵だけを倒して早々に脱出するのが得策。敵援軍との戦いもなるべく避けるように。戦闘後のリッキーの問いに「連邦兵から…」では変化なし。「しばらく様子を…」でレイチェルー1。「レイチェルを助ける」でレイチェル＋1。

▲村の出口付近の家にあるゴミ箱に待機。MP＋1かナイフが獲得できる。

▼村の右端にある石段の上。炎のオーブかAT＋2かスピードブーツが獲得できる。

### Scenario 2 放浪の戦士

周囲の敵を倒してマクレーンが出現したら、その問いに対し「妹を助けに行く」を選択すること。これを選ばないとマクレーンから攻撃を受けることになってしまうぞ。くれぐれも忘れないように！

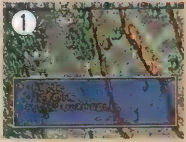
◀マップ左上にある崖の三段目、写真の位置を掘ってみるとスターピアスを入手することができる。

### Scenario 3 双子のプリンセス

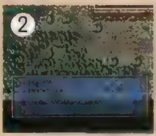
中央の山岳地帯の左側からは敵騎兵が迫ってくるので、マクレーンの槍兵で応戦しよう。砦付近では混戦になるので移動順序を確認しながら戦っていこう。

### Scenario 4 兄妹の絆

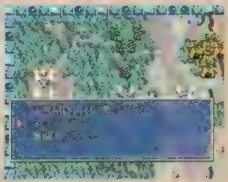
敷地内で敵を引きつける部隊とレイチェル救出部隊の2手に分けて進撃しよう。戦闘中のアンジェリナとの会話で「少しは…」でアンジェリナー1。それ以外は変化なし。戦闘中のレイチェルのセリフに「当然」か「もう少し…」でレイチェル＋1。「リッキーが…」でレイチェルー1。戦闘後「俺たちで…」でシェルファニール、アンジェリナ＋1。それ以外は対象キャラ全員がー1。



▶マップ1と2のアイテムはどちらか一方だけを入手できる。①ではワンドか金400Pが得られるぞ



▲②ではネックレスか金400Pが入手できる。

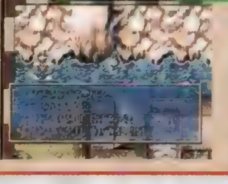


▶マップ左上の石碑では知力＋1を獲得できる

### Scenario 5 撃滅・伝令基地

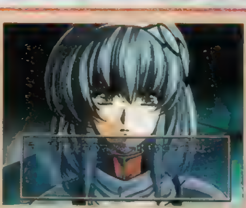
マップ中央の敵本隊は、攻撃が手薄な方向に移動する傾向がある。バランス良く味方部隊を配置して攻撃を仕掛けていこう。敵がマップ端まで到達すると、その場でゲームオーバーになるので、スキのない進軍を心がけよう。戦闘前のレイチェルとの会話で「タイミングを…」でレイチェル、シェルファニール、アンジェリナ＋1。「決心が…」で対象キャラ全員がー1。「命令が…」で変化なし。戦闘後のウィラーとの会話で「楽勝」でレイチェル＋1。「どういたしまして」でシェルファニール、アンジェリナ＋1になる。

▶「タイミングを…」を選ぶのが良いだろう



◀マップ左上ではルーンストーンが入手可能。

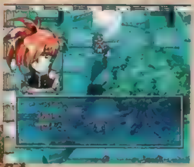
## ラングリッサーⅤ

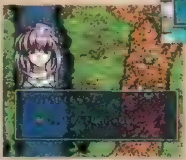


戦闘能力は高いものの、ゲームスタート時は主人公のシグマも仲間のラムダも歩兵タイプ。騎兵に対しては圧倒的に不利なのだ。敵に騎兵がいるときは正面から戦わないように注意せよ。

### Scenario 1 覚醒

無難に進むならアイゼル、レインフォルスには絶対に戦いを挑まないように！　マップ左上の出口を目指してひたすら移動していこう。ただ行く手を阻む敵のザコ指揮官は経験値稼ぎのために倒しておくのが◎！　シグマが先に出口に着いたときの会話で「気づかう」を選ぶとラムダ＋1。「急がせる」でラムダー1。「質問する」で変化なし。戦闘後のラムダとの会話で「そうさせて…」でラムダ＋1。「俺はそこ…」でラムダー1になる。





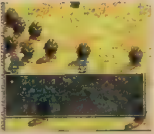
◀▲戦闘中の会話はシグマが先行しないと発生しない。ラムダとのラストを目指すなら手堅く友好度をアップ。

### Scenario 2 追撃

アイゼルは味方援軍のセレナの力を借りて倒すのがセオリー。無理は禁物！　シグマがマップ左端まで移動したときの会話で「ラムダの心配…」でラムダ＋1。「ラムダをせかす」でラムダー1。「質問する」では変化なしだ。

◀マップ中央の池の中にある杭。金50PかAT＋1を獲得することができる。

### Scenario 3 攻撃



▶マップ左側の中央付近　質問に「はい」と答えるとこんぼう「いいえ」でメキンギョルズが入手できるぞ

アルフレッドの槍兵をゴルドリーの騎兵にぶつけるのが必勝法だ。隠しアイテム入手時、「強引に引っ張る」を選び「はい」を選択するとラムダ、クラレット、ブレンダ＋1。「いいえ」ならクラレット、ブレンダー1になる。

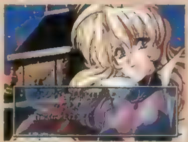
### Scenario 4 突撃

まずアルフレッドの槍兵を先行させ、マップ上方から進撃してくる敵騎兵を叩く。上方にスキができたらシグマを突撃させ、ウィラーを倒そう。友好度が変化するイベントは発生しないので一気にクリアしよう。

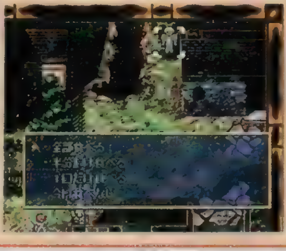
◀ウィラーが居た家の右奥。そこで巻物を読めばアタック1の魔法が修得できる。

### Scenario 5 宿村

マップ右上から突撃してくる敵騎兵に対してはアルフレッドの槍兵。マップ左の敵槍兵はシグマ、ラムダの歩兵をぶつけて叩く。このシナリオのボス的な存在のアイゼルは、味方援軍として現れるブレンダを待って戦うのが得策。ただ、ブレンダに任せていると経験値を持って行かれるので、アイゼルが傷ついたところを狙ってシグマを突撃させよう。戦闘後のブレンダとの会話で「ブレンダなら大丈夫だろう」を選択するとブレンダ＋1。そのほかの答えを選んだとき、シナリオをブレンダが生き残った状態でクリアしているならブレンダー2。退却しているならブレンダー1になる。



◀ブレンダ狙いなら友好度をゲットだ。



◀マップ右上の木。効果はさまざまなのでセーブしてから行こう。

# BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE

激闘に勝利するためのポイントと、ラスボスの使用方法を始めとする未公開情報を一挙紹介!!

発売中 対戦ACT ▶¥5,800 ▶ハドソン ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

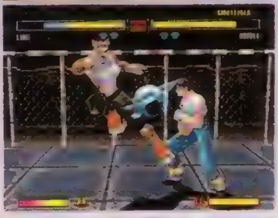
**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

なぜ? というか、やっぱりというか、モノが"獣"だからという理由で私が担当に大抜てき。確かに、猫耳少女系には目がないけれど、このゲームに登場する人たちって純度100%の獣じゃないですかぁ〜! ここまで純度が高いと怖いですぅ!! でも、技がボコスカと爽快につながるし、見た目も派手で楽しいから格ゲーファンじゃなくてもオススメですね(特に、猫娘のしぐさがたまらなくかわゆいのだ)。(ミミっちぃ)

©1999 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING 1998,1999 ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA/CARAMELMAMA

## 何かと役立つキャラ別コマンド&ポイント攻略をお届け!!

### Point 1 2種類のガードを使い分ける!



▲HGはガード後の硬直がLGよりも長いが、GBを防ぐことができる。

このゲームでは、ライトガード(LG:✚キーニュートラル)とヘビーガード(HG:✚キー後ろ方向orR1ボタン)という2種類のガードの使い分けが重要になってくる。通常は、防御時の硬直が短く、反撃しやすいLGがメインとなる。しかし、LGはガードブレイク技(GB)を防げないので、HGも併用する必要があるのだ。GBを多く持つ相手や、獣化で技の性質がGBに変わる相手には特に重宝するぞ。

### Point 3 キャンセルポイントの活用法

各キャラクターが使う技の中には、特定のポイント(表を参照)でキャンセルがかけられるものがある。これは、そのポイントでコマンド技を入力すると、技の戻りモーションをキャンセルしてコマンド技へつなげられるというもの。ビーストドライブへつなげて大ダメージも狙えるのだ。

◀▲キャンセルからコマンド投げの瞬間。強力な連係だが、獣化で脱出できる。

### Point 2 有効な獣化のタイミングは?

獣化中は↓↘→Pなどのコマンド技や、連続技のラスト一撃がGBになるなど、人間の状態よりも攻撃が強力になる。しかも、ダメージを自動的に回復するという特典つきだ。ただし、ダメージが蓄積してビーストゲージがゼロになるか、ビーストドライブ(超必殺技)を使うことで人間に戻ってしまう。そこで、早めに獣化して有利に戦い、ゲージがつきる寸前でビーストドライブを狙うのがオススメのスタイルだ。

▲獣化した瞬間は完全に無敵。連続技やビーストドライブを返すことも可能だ。

### Point 4 基本技のクセをつかもう!!

▼ユーゴの→Kがヒット。単純なコマンドの技にも、GBのものがあるぞ。

各キャラには、共通のコマンドで出せる技がいくつか用意されている。←P、↙P、↘P、→P、↑P、↓P、→→P、↓↓P、ダッシュ+P、ジャンプ+→P、↓↘→P、↓↙←Pの12種類(上記のPは、すべてKやBでも置き換え可能)がそれにあたる。また、P+Gで投げ(一部キャラは滞空中に↓+P+Gで空中投げ)。これらの技は獣化によって性質やモーションが変化して、GBになることもあるぞ。

## ボスキャラ使用法&コマンド大公開

「アーケードモード」の「ファイナルステージ」をクリアすれば、ガドウが使用可能に。また、ノーコンティニューでガドウを倒すとシェンロンが登場し、この戦いに勝利すればシェンロンが使用可能になるぞ。

▲難易度などの設定は自由。ただし、シェンロンステージはコンティニュー不可の一発勝負だ。

### 全キャラ共通 コマンド表の見方

矢印はレバーの入力方向を、太い矢印はレバー入力時間が長いものを表す。「〉」は連係技を表し、「〉①」など指示された番号の技につながる。GBやキャンセルのポイント、獣人限定のキャンセルは下記のとおり。

- ●ガードブレイク=(水色の枠)
- ●獣人限定ガードブレイク=(ピンクの枠)
- ●キャンセルポイント=青色の文字
- ●獣人限定キャンセルポイント=赤色の文字

### GADO ガドウ

ボスキャラのガドウはスキの少ない蹴りのコンビネーションと、獣化時のパワフルなGBが強力。技の出が遅いので、中距離からの連係で牽制し、スキを見て↓↘→Bを始めとするGBや、↓↓←Pなどの強烈な一撃を決めていこう。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ヘビーウェイトショットガン | PP→P(またはPP→K) |
| トマホークバスター | ・PPP |
| トマホークドライブ | →PK |
| スピニングストライク | ←PP |
| シェルスマッシュ | .PP(または.P.K) |
| サイトブレイク | .↓PP |
| トルーパーコンビネーション | KKK |
| コマンドエッジコンビネーションミドル | KK→KKK |
| コマンドエッジコンビネーションハイ | KK・K・KK |
| コマンドエッジコンビネーションロー | KK→K.KK |
| ヒートブラスターツイン | K←PP |
| スカイランチャーストライク | ・KKK |
| ソリッドランチャーストライク | ・K・KK(または・K.KK) |
| ヒートキャプチャーミドルキック | ..・P(ヒット後、Kまたは↓Kを追加入力) |
| トラップネイル | B.B |
| トリプルスクラッチ | BBB(またはBB↓B) |
| デストロイスクラッチ | →BB |
| ブラインドスクラッチ | ・B.B |
| ブラッディレイジ | .B↓.→B |
| ヒートブラスターダブルクロー | K・PPBB |
| ヒートブラストスカイランチャーストライク | K←PPB→KKK |
| ヒートブラストソリッドランチャーストライク | K←PPB→K→KK |
| ヒートブラストグランドランチャーストライク | K・PPB・K.KK |
| ヒートブラスターシュトローム | K・PPB.B |
| ライトショック | .P→B |
| ライトニングスクラッチ | .P・BB |
| ショットガンスクラッチ | PP.B |
| G-キャノン(ビーストドライブ) | ......・B |

### SHENLONG シェンロン

GBを多く含む金剛連扣日月把などの凶悪な連続技も、最終ボスならでは。また、六合鴻輪式の性能もロンやウリコと異なりGBがまざっている。↓↓Kで浮かしての連続技も強力な、高性能キャラだ。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 連掌腿 | PK |
| 連捶挑領 | PPP〉六合鴻輪式①〜⑥ |
| 連捶環雲撃 | PPP・B |
| 鶴子栽肩 | .↓PP |
| 掌打旋脚 | PK.K〉六合終了技② |
| 無影脚 | ↓.・K(打撃投げ) |
| 頸絶牙 | ↓.・B(打撃投げ) |
| 爪掌打 | BP〉六合鴻輪式①〜⑥ |
| 金剛鴻輪式(オート六合鴻輪式) | ..←B➡B×6回(➡は⬆・⬇・⬅でも可) |
| 虎爪旋脚 | B.B |
| 環雲十字破 | BBB |
| 十字羅漢 | BB・B |
| 伏虎十字双 | BB.B |
| 天辺連華山 | .BB |
| 金剛双扣無影脚 | ↓.・BB..・K |
| 金剛連扣無影脚 | ..・BBB..・K |
| 金剛双扣無影脚三 | ..・BBBB.↙←K |
| 金剛双扣日月把 | ..・BBB⬇B |
| 金剛連扣日月把 | ..・BBBB⬇B |
| 六合鴻輪式1 斧刃脚 | .K(限定技としてK.K、または.B.Kから開始可) |
| ②打開 | P(限定技として→PPから開始可) |
| ③側中脚 | →K(限定技としてPP→Kから開始可) |
| ④日月把 | .P(限定技としてK.Pまたは.B.Pから開始可) |
| ⑤右端脚 | K(限定技として・PKから開始可) |
| ⑥崩拳 | ・P(限定技としてPP→Pから開始可) |
| 六合鴻輪式終了技① | ・P(または・K、B、BB、B・B、B.B) |
| ② | →→P(または→・K、..P、..K) |
| 猛虎硬爬山(ビーストドライブ) | ......・B |

※各キャラのコマンドは、すべて右向き時のものです。記事内の記号は、P=パンチ、K=キック、G=ガード、B=ビースト、をそれぞれ表します。「打撃投げ」は攻撃判定が相手にヒットすると発生する投げ技を示します。

# ～マニュアル未掲載技を含む～ キャラ別コマンドチェック

ここではマニュアル未掲載技を中心に、ボス以外の各キャラの実用的な技を紹介していく。ちなみに、ビーストドライブやマニュアル掲載技は一部省略してあるぞ。また、シェンロン・ウリコ・ロンが持つ特殊な連続技、六合鴻（鳳）輪式は、①～⑥のうち好きな技から始動できる。6つの技を番号順に（逆順でも可）入力し、最後に六合鴻（鳳）輪式終了技を入力する。

## YUGO ユーゴ

フックオンからの連続技（←PPPPP↓K）がオススメ。ただし、✚キー前＋Pというコマンドは、スキの多い連続技（アッパー系など）が暴発しやすいので要注意。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| ストレートファウスト | →P〉① |
| フックオン | ←P〉③ |
| パンツァーツー | →→KPP |
| イリュージョンバースト | ↙PP（または↙P→P）〉① |
| ファントムファウスト | ↙P→P→P→P |
| スクワットスピンキック | ↓K↓K |
| ウルフクロー | B〉④ |
| クローナックル | BP〉④ |
| ダブルウルフキック | ↙BB |
| クローツインナックル | BPP〉① |
| スラッシュロー | B.B |
| スラッシュダイブ | B→B |
| トリプルスラッシュ | BBB |
| ブラインドブロー | .B↘P |
| クイックワンツー | ↓↘→P〉① |
| ワンツーボディアッパー | ..→P➡P➡P |
| ①ブラストラッシュ | P〉②（またはK、.K.P、BB、B←B） |
| ②ストライクラッシュ | P.K.P（または→P、←P、.P、↘P、K、.B） |
| ③バーストラッシュ | PP〉②（または↓P、P←B、BBP、B↓P） |
| ④ハイキックツイン | KK（またはK↓K） |

## ALICE アリス

トリッキーな足技によるかく乱と、スキの少ない連続技が強力。↓↘→Bで浮かしてからの連続技や、スルーパンチアッパーから↓↘→Pなどの連続技が狙いやすい。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| ブリッツリバースロー | PKP.K |
| ローキックコンボツイン | .K.K |
| アークドロップコンボラッシュ | →K.K↓P |
| アークドロップコンボ | →K←K→K |
| スクァトブリッツコンボ | .P.K↓K |
| スウェーキックコンボ | ←PK |
| ロースウェーコンボ | ↙PK |
| スルーパンチアッパー | →PP |
| ヒールエッジコンボハイ | KK←K（またはKK→K、KK.K） |
| レッグビートコンボ | ↘KKK |
| ラビットステップ | ↘PPP.K |
| ルナーコンボ | .⬇K→K |
| アッパーラッシュ | PPP→P〉① |
| スラストラッシュ | PPP.P |
| ローラビットラッシュグラウンド | ↙BBB.B |
| ローラビットラッシュニー | ↓B.BBBB |
| ローラビットラッシュスライダー | .B.B.K↓P |
| トリプルサマーソルト | .↙←K⬅K⬅B |
| ①ハイラビットコンボ | BBB→B（またはBBB←B、BBB↓B） |
| ラウンドスラッシュ | ..→K |

## LONG ロン

シェンロンを素早くしたようなキャラだ。多彩な連続技に、投げ判定（完全ガード不可）のビーストドライブをまぜて使うとかなり強力だ。浮かし技は↓↓Bがオススメ。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 横拳 | ↙P〉六合終了技③ |
| 連■挑領 | PPP〉六合鴻輪式①～⑥ |
| 掌打旋脚 | PK↓K〉六合終了技② |
| 爪掌打 | BP〉六合鴻輪式①～⑥ |
| 通天十字破 | BBB（またはBB→B、BB↓B） |
| 天辺連華山 | ↙BB |
| 金剛鴻輪式（オート六合鴻輪式） | ..←B➡B×6回（➡は⬆・⬇・⬅でも可） |
| 金剛双扣無影脚 | ↓↙←BBBB.↙←K（3発目以降のBは省略可） |
| 金剛双扣腿 | .↙←BBBB⬇B |
| 金剛虎擈把 | .↙←BPPPP |
| 連珠靠爬山 | ..←B（ヒット後、K→B.Pを追加入力） |
| 六合鴻輪式①斧刃脚 | ↓K（限定技としてK↓Kから開始可） |
| ②打開 | P（限定技として→PPから開始可） |
| ③左端脚 | →K（限定技としてPP→Kから開始可） |
| ④日月把 | .P（限定技としてK.Pまたは.B↓Pから開始可） |
| ⑤右端脚 | K（限定技として→PKから開始可） |
| ⑥単把 | →P（限定技としてPP→Pから開始可） |
| 六合鴻輪式終了技① | ←P（または←K、BB、B→B、B↓B） |
| ② | ↓↓P（または↓↓K、↓↓B） |
| ③ | →→P（または→→K、→→B） |

## URIKO ウリコ

スピーディな技が多いが、威力に欠けるため手数で勝負。メインとなる六合鳳輪式につながるバリエーションが豊富なため、手のうちを読まれにくいのが強みだ。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 鯉昇烈空 | ↓⬇P→B |
| 連環腿 | →KK |
| 雷刃牙 | PP↓P〉六合鳳輪式⑤ |
| 雷環天舞 | PPPP〉六合鳳輪式①または②、③ |
| 雷環鳳舞 | .PPPP〉六合鳳輪式①または②、③ |
| 陵王旋膝 | 振り向きK〉六合鳳輪式④または⑤、⑥ |
| 四方神要落 | PKK〉六合鳳輪式②または④、⑥ |
| 四方神一二三 | PKK↑K |
| 転覇穿弓腿 | →→PK |
| 猫爪×字拳 | BB〉六合鳳輪式① |
| 爪襲猫舞 | BBB |
| 洗面平和 | ..→BP |
| 摩靂平和 | ..→BK |
| 霹靂平和 | ↓↘→BB（ヒット後、BBを追加入力） |
| 蟲追平和 | ↓↘→B（→B追加入力で移動） |
| 蒼穹飛燕落 | .↙←K（ガードまたはヒット後、→またはBを追加入力） |
| 扇天風起 | ↓.←BBBB |
| 扇天鳳鱗（オート六合鳳輪式） | ↓.←B➡B×6回（➡は⬆・⬇・⬅でも可） |
| 六合鳳輪式 | ①P ②→K ③→P ④.K ⑤↓P ⑥K |
| 六合鳳輪式終了技 | ←P（または←K、→→P、→→K、..P、.↓K） |

## BAKURYU バクリュウ

↓↘→Kで背後に回り込んでの毒爪爆銃連撃が強力。さらに、浮いた相手に短刀～①～⑤という強烈な連続技がつながる。なるべく早めに獣化することがポイント。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 短刀 | P〉① |
| 連刀落刃脚 | PPKK（またはPPK↓K） |
| 連刀螺旋裏肘 | PP↓KP |
| 三連刀 | PPP〉② |
| 三連刀螺旋斬り | PPPP〉④ |
| 螺旋流影刃 | PPPP→P |
| 疾風三日月落とし | →→KKK↘ |
| 流閃連掻き上げ | ←P（ヒット後、↙Bを追加入力） |
| 毒突き | →B〉① |
| 毒突き支転脚 | →B↓B |
| 毒閃転倒砲 | →BB↓B |
| 毒爪流影日輪脚 | →BBBB.PK |
| 邪舞牢頭豪苦突き | →BBBB.P..→B |
| 毒爪爆銃連撃 | →BBBBB |
| 骸裂き | 相手ダウン中に↓BBBBB |
| ①連牙落槌脚 | KK〉⑤（またはKK→K、KK←K） |
| ②流影崩撃 | .PP（または.PK） |
| ③裂迅雪崩蹴り | ↘KKK（または↘K→K、↘K↓K） |
| ④連掻き | BB〉③（またはB↓B、BBB、BB↓B） |
| ⑤月影返り | →K←K↑P |

## MARVEL マーベル

浮かし技や空中コンボが少ないものの単発のダメージが高く、GBも豊富。また、G－Ⅲキックからは④～⑤～②～①～③という超多段ヒットが完成する。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| アマゾネスブロウ | .P〉③ |
| エルボー | .⬇PP |
| ハンティングダイブエルボー | →P→P→P |
| ハンティングアロー | →PK |
| アマゾネスヘッドバッド | .PP |
| G－Ⅲキック | K〉④ |
| G－Ⅲダブル | KK〉② |
| ライトニングスクラッチ | ↘P→BB |
| ウォーキングファング | ↘B↓↘→B |
| アングリークロウジャッジメント | BBB（またはBB↓B） |
| フライングトラップ | ↓↘→K↑.K←→B |
| ①M－Ⅳ | PPP〉③（またはPPK、PPPK、PP.K） |
| ②アサルトキックラッシュ | →KKK〉① |
| ②アサルトキックボム | →K→KK（または→K→KP） |
| ②アサルトキックサプライズ | →K.KK（または→K.KP） |
| ②アサルトキックマイン | →KKK.K |
| ②アサルトキックスパロー | →KKK→K |
| ③バイオレントスクラッチ | →B→B（または→B.B） |
| ④スピニングナックル | ←PP〉⑤ |
| ⑤アングリーフィスト | B〉②（またはBB、B.B） |

## BUSUJIMA ブスジマ

→→K（相手の足を踏みつける）が入ると相手がひるみ、そのスキに好きな技を叩き込める。連続技はスキが大きいので、お手軽でダメージの高い通常投げを使っていこう。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| 頭突きアッパースパイク | .⬇B.B.B |
| バリバリチョップ | K.KPP |
| 全開爆撃脚 | PPP |
| 全開正拳列伝 | PPPP→P→P |
| 全開かかと地獄 | PPPPK←K |
| 全開ぶっちぎりアッパー | PPPB |
| ヤキヤキ裏拳 | .P.P←P |
| タイマン悪キック | →PK |
| タイマン超極悪キック | →P→P→P→PK |
| タイマンストレート列伝 | →P→P→P→P→P→P |
| チンピラ嘘蹴り列伝 | →K→K→P→P→P |
| サマーソルト顔面スライダー | ↑B↙B.B |
| スライド昇天アッパー | →B→B |
| 毒島本気 | ..→K〉①（構え。↑で構えキャンセル） |
| 毒島エクササイズ | .↙←KKKKKK |
| カメレオンラッシュ（1発目のBを←Bに変更するとのび～るラッシュに） | B↑B |
| | B.B↑B |
| | B.BB↑B |
| | B.BBB |
| ①本気でパンチ | PPP（またはKK、B） |

## STUN スタン

いわゆる投げキャラ。連続技キャンセルから投げをつなげるように戦うとかなり強力だ。オススメの連続技は、↘Bで浮いた相手にコマンド投げかシェルラッシュボムだ。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| シェルフェイスクラッシュ | PPPP（4発目は打撃投げ） |
| シェルラッシュギロチン | PPPK |
| シェルスラッシャー | PKPP |
| シェルラッシュボム | PPP.K.↙←P |
| バイオショック | ↙P |
| ソリッドカッターコンボ | KPP |
| トラストブロウ | →KK←P |
| トラストショック | →KK↙P |
| コンボアントラーボム | →K.K.↙←P |
| ハンドナイフコンボ | ..PK |
| カオスビートルラッシュ | BB.B.B |
| バイオレンスビートルラッシュ | BB.B.B↑B |
| グラスホッパーレッグ | .↙←K |
| スパイダードロップ | ↓↘→P（上段打撃投げ） |
| アントラーボム | ↓↙←P（下段打撃投げ） |
| ホーネットグラブ | ..→K（中段打撃投げ） |
| スタンクラッシュ | ↓↘→G＋P（相手が至近距離） |
| ブレインクラッシュドロップ | ↓↘→G＋P↓↙←G＋P |
| バイオリジェクト | ↓↙←B（上中段攻撃をガード後反撃） |
| バグミドル | ↘B |

## JENNY ジェニー

獣化して初めて強さを発揮するキャラ。スキの少ない蹴り技をメインに、ウインドスライダーなどのトリッキーな空中技を織りまぜ、ピンチは↓↙←Bで脱出しよう。

| 技　名 | コマンド |
|---|---|
| スラップスラップ | PP〉①、③ |
| エナメルナイフ | .KK〉② |
| エナメルブレード | .KKKK |
| エナメルブレードフール | .KKK←P |
| グロスエッジ | .⬇KK |
| ツイスト | ..→P（構え） |
| ツイステッドエクスプロージョン | ↓↘→PKKKKKKK |
| ツイストヒールチェンジ | ↓↘→PKK↓K |
| エキセントリックキック | ↓↘→K |
| ウインドディスオーダー | ダッシュ中にBB |
| ドリルタロン | ↓↙←BB |
| バットウイングブレード | ..→B |
| ①パッションヒール | →KKK〉④ |
| ①パッションヒールフール | →KKK←P |
| ①パッショネートヒールラッシュ | →KKKK（または→KKK↓K） |
| ②スライキック | .KK |
| ③コンプリートディスオーダー | BBB（ヒット後、BBを追加入力） |
| ③ウインドスライダー | BBB（ヒット後、↓Bを追加入力） |
| ③ディスオーダーフラップ | BBB（ヒット後、↓↙←Bを追加入力） |
| ④ナイトメアウォーキング | →BBB↓↙←B |

# ストリートファイターZERO3

やはりまだいた隠しキャラ。今回は使用条件&コマンド、そしてワンポイント攻略をバッチリお届けするぞ

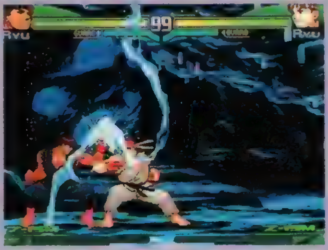
発売中 対戦ACT ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

アーケード版とは微妙にバランスが変わったＰＳ版。とくに如実なのが、オリコン発動時の無敵の短さだと思いますが…… これはＶ-ＩＳＭを使ってた人には結構衝撃的なのでは？ でも、個人的には〝対空オリコン待ち〟をしてる人とは闘ってもつまらないので、よいバランス調整だと思ってますけどね。これはこれでコンシューマ版として、仲間内で楽しくプレイするのがいいと思いますよ。勝ち負けよりも、美しいプレイにこだわりたいですよね、やっぱり。（袋）

## 最強の格闘家「殺意の波動に目覚めたリュウ」が登場！

今回のキャラクター攻略は、前作にも登場した「殺意の波動に目覚めたリュウ（以下：殺意リュウ）」の出現条件＆ＤＰＳオススメＩＳＭを大紹介！ リュウと豪鬼の中間的なキャラともいえる殺意リュウ……「ZERO３」における、その性能をチェックしていこう。また、ページ後半では、好評の「初心者向けワールドツアーモード（以下W.T.M.）攻略」の第２弾をお届けしよう。今回も使用キャラをサクラに限定して、第６～８分岐のワンポイント攻略をしていくぞ。まだクリアできない人は必見の内容なのだ。



◀殺意リュウVSリュウの対戦時にはこんな演出も！ アーケードモードのストーリーも必見だぞ。もちろんＰＳ版オリジナルのものだ。

### 殺意リュウ出現条件

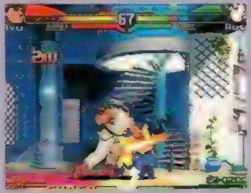
1. 「W.T.M.」の第11分岐（隠しステージ、第10分岐クリア時にレベル26以上で出現）をクリアする。
2. トータルプレイタイムが、120時間以上になる。メモリーカード使用による、時間の蓄積も可能。

●W.T.M.では本来第９分岐までしかないが、クリア時にレベル26以上だと隠しの第10分岐（U.S.A）に行くことができる。

殺意の波動に目覚めた リュウ

### バランスのよさは折り紙付き

通常のリュウとの違いは、豪鬼と同じ技「阿修羅閃空」が追加されたこと。技の出がかりと終了時にスキがあるが、画面端の相手の背後に回り込むことができるので、使い方しだいでは強力な武器となる。また、そのほか特殊技では、足払いをかわせる「旋風脚」や、前進しながら肘で突く「鎖骨割り」も健在なので通常のリュウと同様の闘い方をすることも可能だ。



◀中段技の「鎖骨割り」は、全ＩＳＭ共通だ。

### 必殺技コマンドリスト

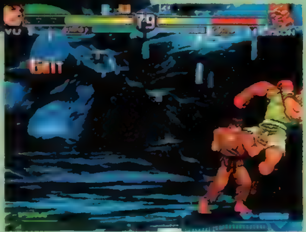
| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘→+P |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→+P |
| 昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| 空中竜巻旋風脚 | 空中で↓↙←+K |
| 阿修羅閃空(前) | →↓↘+PorK×3 |
| 阿修羅閃空(後) | ←↓↙+PorK×3 |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 真空竜巻旋風脚 | ↓↙←↓↙←+K |
| 滅殺豪昇竜拳 | ↓↘→↓↘+K |
| 瞬獄殺 | 弱P、弱P、→、弱K、強P(X対応) |

## DPSオススメISMは Z-ISM

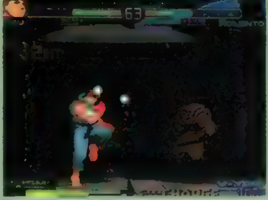
画面端での強力なオリコン、通常技の使い分けによる固めの連係……など、リュウといえばＶ-ＩＳＭという印象がある。だが、ここでは〝殺意リュウ〟で追加されたスパコンを有効に生かすために、あえてＺ-ＩＳＭをオススメしよう。まず、通常のリュウにあった「滅昇龍拳」がなくなり、代わりに「滅殺豪昇龍拳」が追加されている。これは豪鬼と同性能で、しゃがみ弱Ｋ×２～３からでもヒットを確認したあとに連続技になる。ＬＶ３で出せば、体力ゲージの半分を減らすことができる、大ダメージを与えられる。これがメインのスパコンゲージの使い道だろう。「瞬獄殺」も豪鬼とほぼ同性能。ヒット数こそ12ヒットだが、密着状態から出せば画面暗転後はジャンプで回避されにくい。「阿修羅閃空」で後ろに回ったあと、しゃがみ弱Ｋ→「竜巻旋風脚」などの連係の中に混ぜていくと決めやすい。また、「鎖骨割り」や近距離強Ｋをキャンセルして出すのも効果的だ。反撃してくる相手には、「瞬獄殺」の代わりに無敵時間の長い、「真空竜巻旋風脚」がオススメ。特殊技の「旋風脚」のあとなど、反撃を誘って使うのがベストの使い方だ。

### 気分はほとんど豪鬼……!?

◀画面端で強「竜巻旋風脚」をヒットさせたあと、強Ｐや、しゃがみ弱Ｐ→「竜巻旋風脚」などで追い撃ち可能。ちょっとしか当たらないが「滅殺豪昇龍拳」も



▶同じく画面端で、ＬＶ３の「真空竜巻旋風脚」を当てた相手に、強Ｐ→各必殺技で追い撃ちが可能。ＬＶ２だとしゃがみ弱Ｐがギリギリ。



◀「瞬獄殺」はあらゆる通常技（地上技）をキャンセルして出すことが可能。普通ではキャンセルのかからない、しゃがみ強Ｋや、「鎖骨割り」からなど、相手の意表をついて出そう。

### 対戦アドバイス 強力な連係で相手を固め続けろ

自分から跳び込むときは、めくりを狙える中Ｋや判定の強い強Ｋを使っていく。そこから、しゃがみ弱Ｋ×１～２→（灼熱）「波動拳」→「旋風脚」→しゃがみ中Ｋ……というように、途切れないよう通常技を連係させよう。「旋風脚」のあとは、投げや「昇龍拳」。しゃがみガードを固めている相手には、ふたたびめくりジャンプ中Ｋや「鎖骨割り」などを狙っていこう。また「竜巻旋風脚」はガードパワーゲージに与えるダメージが大きく、しゃがみ弱Ｋからでもつながるので、ヒット時はこちらを使うのがいいだろう。ただし、相手がしゃがんでいるときは上を通り越してしまうので注意。逆にそれを逆手にとって、弱「竜巻」→相手の手前に着地、中「竜巻」→相手の背後に着地、の２択でふたたび弱Ｋからの連係で攻めるのも有効だ。

▲通常のリュウよりも気絶しやすい。連続攻撃に注意。

▼通常技対空は、強Ｐ、しゃがみ強Ｐ、弱Ｐなど。

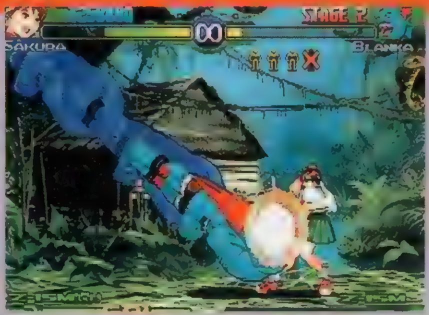


©CAPCOM CO.,LTD. ※コマンドはキャラが右向きのときのものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。

ワールドツアーモード
# W.T.M初心者講座 サクラでGO! ～第2回～

## さらなる進撃! 中盤戦6～8分岐を攻略

第6分岐ともなればCOMの動きも本格的になり、前回伝授したゴリ押し法では、そろそろキツくなってきた頃だと思う。そこで今回は、各分岐ごとの対処法を1つ1つ細かに説明していくことにしよう。ただし、その分要求される動きも前回より高度になってくるので、各自トレーニングモードなどでの鍛錬を怠らないようにしよう。また、各ステージに書かれている（○R）とは、先にそのR（ラウンド）数だけ先取すればいいことを示しているぞ。




## 第6分岐

### BRAZIL

#### vsブランカ－タイムアタックバトル(1R)

残り時間30からスタート。ブランカはピョンピョン跳んで来るので、しゃがみ強Pで撃退しよう。攻め込もうとしても、相手も動き回っていることが多いので、待ってタイムオーバーを狙ったほうが確実だ。ただ、気をつけたいのが、突進技の「ローリングアタック」と「スライディング」の2つの技。「ローリングアタック」には弱Pを連打、「スライディング」にはこまめな下段ガードで対処するようにしよう。

#### vsブランカ(×4)－サバイバルバトル(1R)

ブランカの体力は最初から半分（4体とも）なので数回の攻撃でKO可能。まず最初に2匹いるブランカを「乱れ桜」（V-ISMの場合は弱オリコン→強「咲桜拳」で代用）＋しゃがみ強K（2体まとめて攻撃を当てるのがベスト）でKO。その後、どちらかの画面端に寄り、ブランカが上から落ちてくる位置を調節（端～端に離れれば、必ずサクラの反対側から落ちてくる）。そして、着地する前に、強「咲桜拳」を叩き込もう。敵は必ず2体以上は同時に出現しないので、相手の位置をうまく調節しよう。

### MEXICO

#### vsM.バイソン(2R)

バイソンはほとんど跳び込んでこないで、「ターンパンチ」と「ダッシュストレート」で攻めてくる。ここは、しゃがみガードを固め、これらの技をガードしたあと、しゃがみ強Kで確実に反撃していこう。バイソンの通常技や必殺技は横に判定が強いものが多いので、途中で止めようとしても一方的に負けることもあるので注意。「∞ Guard」のISMプラスや、パワーバランスを防御力に寄せておく、といったセットアップをするのが大切だ。

#### vsT.ホーク－コンボ(3ヒット以上)のみダメージ(1R)

3ヒット以上……といっても、実は強「咲桜拳」でOK。相手の体力は少ないし、かなり適当に出しているだけでも勝てるぞ。ただ、跳び込みに対しては、ほぼ確実に対空技で落とされてしまうので、なるべく地上戦を心がけるようにしよう。

◀余裕があれば「乱れ桜」を出してもOKだ。

## 第7分岐

### U.S.A

#### vsガイ(×3)－サバイバルバトル(1R)

ラウンド開始直後、画面端まで下がってしゃがみガード。ガイが突進技の「疾駆け」を出すのを待ち、ガード後にしゃがみ強Kで反撃だ。また、「首砕き」（中段技）のモーションが見えたら、喰らう前にしゃがみ強Kで潰そう。

#### vsコーディー－スパコンのみダメージ(1R)

ラウンド開始直後、1歩前進（前ジャンプ）してから「乱れ桜」を当てる。ガードされてもヒットと同じダメージが与えられるので、届く距離で出すこと。ちなみにLV3×1よりも、LV1×3のほうがダメージが大きいぞ。

#### vsソドム&ロレント－チームバトル(1R)

ソドムは必ずX-ISMで登場。おもむろに近づいて強Pをブチ当てる戦法が使えるが、不用意に近づきすぎると、「スライディング」で転ばされるので注意。ロレントは勝手に跳び込んで来てくれるので、ガードを固めつつ前後に小刻みに動き、技が届く範囲になったら、強P（立ち、遠近問わず）で落とせば簡単に倒せるぞ。くれぐれも一緒になってピョンピョン跳ばないこと。

### JAMAICA

#### vsE.本多(×2)－サバイバルバトル(1R)

ラウンド開始直後に強「咲桜拳」で突っ込み、以後起き上がりに強「咲桜拳」のくり返し。2回目以降は、しゃがみ強KでもOKだ。ただ、運が悪いとリバーサルで「スーパー頭突き」や「スーパー百貫落とし」を出してくる。反撃を喰らってしまったときは、空中「春風脚」などで間合いを離し、くれぐれも挟まれないように注意しよう。両側から「百裂張り手」などをされた場合には、一瞬でガードパワーゲージがなくなってしまうぞ。

#### vsディージェイ－オリコンのみダメージ(1R)

オリコンのみ……というと難しい気もするが、これはオリコン発動中の技ならなんでも（1ヒットでも）OKという意味。つまり、オリコンを発動してから、いつものように強「咲桜拳」を連発するだけでもいいのだ。幸いディージェイの体力はゲージ半分。強「咲桜拳」を3～4回当てればKOだ。ただし、オリコン発動中は一切ガードができないので、ジャンプ中に発動して攻撃……など、少し工夫をする必要がある。また、間違えてオリコンを使えないISMを選んでしまったときは、タイムオーバーまで逃げ切るという方法がいいぞ。

## 第8分岐

### JAPAN

#### vsダン(×5)－サバイバルバトル(1R)

蹴り技の「断空脚」は、しゃがんでいると上を跳び越されてしまい、挟み撃ちにされる可能性が大きい。立ちガードしてから、確実に返すようにしよう。サバイバルモードでの戦法（起き上がりに強「咲桜拳」などを重ねる）は通用するから、1体ずつ倒していくように。ダンはすぐ挑発するので、攻撃のチャンスはたくさんあるはずだぞ。

#### vsサクラ&かりん－チームバトル

サクラは跳び込みをしゃがみ強Pで落とすか、「春風脚」をしゃがみガード後、しゃがみ強Pやしゃがみ強Kで反撃。かりんは、こちらのガード方向に応じた攻撃をしてくる強敵。わざとしゃがんで、中段攻撃を誘ったりするのもいい。確実に返せるのは跳び込み技の「紅蓮拳」をガードしたあと。または、ジャンプで跳び込んできた下をくぐり、投げてしまうのも有効な攻撃。

### JAPAN

#### vsE.本多(2R)

強Pゴリ押しパターンが通用するが、基本的に攻撃力が高いので、相打ちOKのつもりでは不利。ガードを固めつつ近づき、技の空振りなどに反撃するようにしよう。また、中～遠距離でしゃがみ強K（くるっと1回転する）を出してきたあとは必殺技がくる合図。ガードをさらに固めるか、「スーパー頭突き」を警戒して、弱Pを連打だ。

#### vsリュウ－ゲージMAX(2R)

相手が常にゲージMAXというかなりのハンデ戦。こちらの跳び込みは「昇龍拳」で返し、最悪の場合LV3「真空竜巻旋風脚」も使ってくる。攻撃を与える手段としては、「波動拳」を先読みして跳び込むか、相手のジャンプ攻撃をしゃがみ強Pで対空するくらい。一瞬の判断ミスが命取りに。「真空竜巻～」→「真空波動拳」という連係もよく使ってくるので、注意しておこう。

### U.S.A

#### vsサクラ(1R)

強Pゴリ押しとしゃがみ強P待ちパターンを併用していこう。こちらの跳び込みには、高い確率で「咲桜拳」で返してくるので、やはりメインは地上戦。「春風脚」は返しにくいので手を出さず、ガード後にしゃがみ強Kが届きそうならそれを、間合いが離れていたら何もしないほうが無難。あまり攻めてこないようなら、ヘタに手を出さずタイムオーバーを狙おう。

#### vsコーディー&ガイ&ケン－チームバトル

コーディーとガイはしゃがんで待ち、近づいてきたら強Pを当てる、強Pゴリ押しパターンで攻めよう。ケンには、弱→中→強と繰り返す「昇龍拳」を待ち、着地前に強Pなどを当てるのが有効。自分から跳び込むと、まず迎撃されるので、絶対に控えること。3人と連続して闘うので慎重に……。

◀しゃがんでいると中段攻撃を出してくるのも厄介。

# チョコボの不思議なダンジョン2

攻略第3弾となる今回は、海底ダンジョンを徹底ガイド。重要イベントが多いゲーム中盤の要だぞ!

| 発売中 ダンジョンRPG | ▶¥6,800 ▶スクウェア |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック) ※「不思議なデータディスク2」同梱 |

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

不思議なハネの入手法則について訂正。前号で紹介したレベル(1枚目が+2、2枚目が+6)はあくまでも基準値で、ハネの出現はかなりランダムです。合成したものなら+1でもハネが出ることがあります。また、前号で掲載した「ギルのツメ」と「吸血のツメ」という名前のツメは存在しません(エキスでその効果を付けることは可能)。発売直前にあった製品の仕様変更に、記事の訂正が追いつかず、ご迷惑をおかけいたしました。お詫びして訂正いたします。(編集部)

## ぐっと難しくなった岬のダンジョンのパワーアップ版!

# 海底ダンジョン

**目標レベル:LV28~32　オススメ装備:炎のツメ&炎のクラ**

▶ワープしてくるモンスターなどが初登場する。

シドタワーをクリアすると、岬のダンジョンが沈んだ場所にある海底ダンジョンへ向かうことになる。このダンジョンでは、物語の核心に関わる重要なイベントが発生し、白魔道士の出生に関する謎が判明する。

出現するモンスターは、炎の攻撃に弱い水棲系やアンデッドモンスターが多いので、その対策として炎の属性を持つ装備をそろえておこう。ダンジョンは全27階層で、大きく分けて7種類のフロアから構成されている。そのうちの、特徴的な3タイプのフロアは下記のとおり。

**ここでのパートナー 白魔道士**

ダンジョンの謎を解くためにチョコボに同行。岬のダンジョンと同じく、回復魔法でサポートしてくれる。彼女に関する重要イベントも発生。

## 海底ダンジョンの3つのタイプ

**TYPE1 カベなしフロア**

地下1~4階、16~19階は、周囲にカベがない海底や、空中のフロアになっている。ここでは、空を飛んだり水面を進んでくるモンスターや、地中から現れるモンスターなどが多数出現する。周囲には常に気を配ろう。

▶レバーを引くと泉の水が抜ける場合が多い。

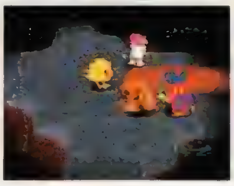
**TYPE2 迷路フロア**

地下5~7階は、中央の大きな迷路の上下左右に、四角い部屋が1つずつある構成のフロア。階段は迷路のどこかにあることが多く、マップカードがないと最短ルートを見つけるのは難しい。魔法を使うモンスターが多く出現する。

▶クラッシュストーンで通路を破壊する手もある。

**TYPE3 マグマフロア**

地下8~10階は、周囲をマグマに囲まれた灼熱のフロアになっている。海底フロアとは違い、マグマの部分を移動することは不可能。ここに出現するマグママンやプリンは氷の属性に弱いので、ブリザドの本で魔法攻撃しよう。


▶フリンやマグママンには炎系の魔法は効かない。

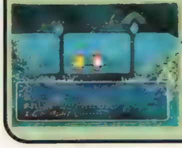
## イベント紹介

### 15階 無人フロア

大きなかまどが設置されている、モンスターがいっさい出現しないフロア。ここでは、バハムートが白魔道士に警告をするために現れる。

### 21階 重要イベント発生

白魔道士の出生に関する秘密が明かされる。彼女は未来からこの世界にやってきた人間であり、彼女とともに強大な「力」もやってきたのだ……。



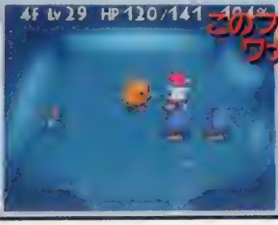
### 25階 海底トンネル

出生の秘密を知り、ショックを受けている白魔道士。引き返そうと彼女を止めるチョコボだが、白魔道士はどうしても先へ進もうとする。

## まだまだあるぞ! 探検の極意

### 1.海底の隠しフロア

海底ダンジョンの1~4階には、ごくたまに隠し階段が出現し、隠しフロアへ行くことができる。隠し階段は通常の場所から離れた小島にあり、水面を渡らないとたどり着けない。隠しフロアに出現するモンスターは通常と変わらないが、フロア全体が海中になっているめずらしい場所。一度は行ってみる価値があるぞ。



**このフロアにはワナがない!**

◀この海中フロアには、海中だからなのかワナがいっさいない。安心して歩き回れるぞ。

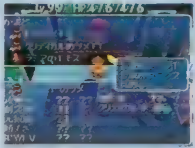
### 2.「元気の実」で死神を倒す

元気の最大値が10上がる「元気の実」。蹴ってモンスターに当てるとHPの最大値を倍増させてしまうが、死神に1回当てるとHPがマイナスで表示され、一撃で倒せるようになる。ほかのどんな強敵でも、この実を複数回当てれば一撃で倒せるようになるぞ。

### 3.いのちの木の秘密

いのちの木は、ハネを渡すことで少しずつ元気になる。しかし、召喚系など入手の難しいハネなら2枚だけで一気に元気になるのだ。また、もらえる実やタネは、20階以上深く潜ってきた場合のほうが、浅く潜った場合よりも貴重なものがもらえるぞ。

### 4.合成でできる武具



「ブランドのツメ」など、エキスを使った合成でしか入手できない武具がある。実は、あの最強の武具も…!!

### 5.モンスター博物館

海底ダンジョン攻略中に、研究所の地下に博物館ができる。倒してないモンスターも確認できるのだ。


©1998 スクウェア

チョコボの不思議なダンジョン2

# 海底ダンジョンに登場するモンスター

海底ダンジョンには、水棲系モンスターとアンデッドモンスターが多く出現する。ほかにも、魔法を使うモンスターや、ATBバーを表示しないまま動くモンスターもいるので、この記事を参考にしてほしい。なお、入手できるエキスとともに、3段階にレベルアップしたときの名前とHP（平均値）も表にまとめた。ここで重要な情報を1つ。モンスターはいろんな方法でレベルアップ（ダウン）することがあるが、実はレベルアップ（ダウン）でしか出現しないレベルのモンスター（ブランドラミアなど）が存在する。モンスター博物館にすべてのモンスターデータをそろえたいなら、それらのモンスターも見逃さないようにしよう。

◀エリア魔法のファイアボールのハネは、シドタワーを終了するまでに手に入れておこう。

## 地下27階の女の子好きなモンスター オルトロス

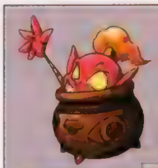
特殊攻撃

直接攻撃

[illegible]

[illegible]

## マジックポット



地下10〜13階に出現。接近するとテレポートして逃げ、自分から攻撃はしてこないという変わったモンスター。つぼの中に大量のギルをため込んでいるので、見かけたら魔法攻撃で一気に倒したい。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マジックポット | 35 |
| 2 | マジクラポット | 65 |
| 3 | マジクガポット | 95 |
| 入手できるエキス | なし | |

## ネオン

地下16〜19階に出現。サンダー系の魔法を使い、空中を漂って接近してくる。ある程度ダメージを与えるとほかのモンスターに乗り移ってそのモンスターをレベルアップさせる。風系と聖系の攻撃に弱い。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ネオン | 60 |
| 2 | シャドウ | 100 |
| 3 | ファントム | 152 |
| 入手できるエキス | なし | |

## ボム

地下5〜8階に出現。通常攻撃手段はなく、こちらから攻撃しないかぎりは接近してくるだけ。しかし一度攻撃すると、怒りをためて自爆する。自爆までの時間が長いので、その前に倒そう。弱点は氷。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ボム | 100 |
| 2 | グレネード | 150 |
| 3 | ナパーム | 194 |
| 入手できるエキス | ボムのエキス | |

## モルボル

地下26階にのみ登場する、混乱の息を吐いて攻撃してくる植物系モンスター。レベルが上がると、毒の触手で直接攻撃もしてくる。弱点は炎系の攻撃。倒すと毒薬や解毒薬など、毒関連のアイテムを落とす。

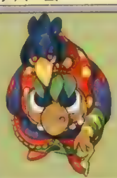
| | | |
|---|---|---|
| 1 | モルボル | 55 |
| 2 | グルモルブル | 66 |
| 3 | モルボルグレート | 77 |
| 入手できるエキス | 植物のエキス | |

## ゾンビ

地下20〜23階に出現するアンデッドモンスター。スロウガスでチョコボをスロウ状態にする。これを防ぐ手段はスロウよけのクラのみ。弱点は炎と聖。精神系や毒の攻撃は効かない。首輪をよく落とす。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ゾンビ | 80 |
| 2 | レブナント | 184 |
| 3 | グール | 286 |
| 入手できるエキス | ゾンビのエキス | |

## マリオネイター



鳥を飛ばして攻撃してくる召喚士。そのフロアにいるほかのモンスターを召喚する。レベルが上がるとアンデッドやデーモンを呼ぶようになる。HPは低いので、接近戦を嫌う傾向がある。弱点はなし。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マリオネイター | 24 |
| 2 | ネクロマンサー | 47 |
| 3 | デモンサマナー | 80 |
| 入手できるエキス | 魔法使いのエキス | |

## タコ

通常攻撃のほかに、墨を吹いて暗闇状態にする攻撃をしてくるモンスター。また水中では、チョコボのアイテムを盗んだりするが、地上では動きが遅くなる。弱点は雷系の攻撃で、風系の攻撃には強い。

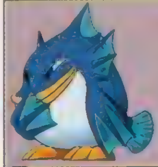
| | | |
|---|---|---|
| 1 | デビルフィッシュ | 40 |
| 2 | オクトパス | 60 |
| 3 | クラーケン | 80 |
| 入手できるエキス | タコのエキス | |

## マミー

地下22〜26階に出現するアンデッドモンスター。ドレインの技でチョコボの元気を吸い取ってしまう。また、直接攻撃には装備を呪う効果があり、運が悪いと装備がすべて呪われる。弱点は火と聖。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マミー | 45 |
| 2 | グランドマミー | 70 |
| 3 | ファラオマミー | 93 |
| 入手できるエキス | ミイラ男のエキス | |

## サハギン



地下1〜5階に出現。水上を歩くことができるので、水上からも攻撃してくる。ブリザド系の魔法を使用し、レベルが上がるとブリザラ、ブリザガを使う。火と雷に弱く、氷と風に強い。HPは低め。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | サハギン | 30 |
| 2 | マーマン | 47 |
| 3 | トリトン | 75 |
| 入手できるエキス | 半魚人のエキス | |

## ラミア

混乱させる攻撃をしてくる。弱点は氷系の攻撃で、炎系には強い。ブランドラミアはレベルアップ（ダウン）させないと出現しないが、貴重アイテムを落とす。エキドナも超貴重アイテムを2種類落とす。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ラミア | 33 |
| 2 | ブランドラミア | 73 |
| 3 | エキドナ | 100 |
| 入手できるエキス | ラミアのエキス | |

## ガーゴイル

地下18〜21階に出現。ふだんは固まっているが、接近すると動き出すモンスター。鳥獣だが、風に対して耐性をもち、自らエアロの魔法を使う。精神系の攻撃やドレインは効果がなく、弱点も特にない。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ガーゴイル | 61 |
| 2 | マーゴイル | 87 |
| 3 | デスウィング | 137 |
| 入手できるエキス | ツバサのエキス | |

## マグママン

地中に隠れて突然現れるという、ATBバーを無視したモンスター。ミニマップには表示されるので、そちらを目安にして探そう。マグママンの弱点は氷、アイスマンの弱点は火、マッドマンは特にない。

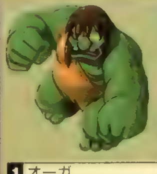
| | | |
|---|---|---|
| 1 | マグママン | 50 |
| 2 | アイスマン | 80 |
| 3 | マッドマン | 95 |
| 入手できるエキス | 各モンスターのエキス | |

## ムース

分裂して増えるモンスター。海底ダンジョンにはプリンとゼリーしか出現しない。ムースは炎に弱く氷に強い。プリンは氷に弱く炎に強い。ゼリーは雷に弱く風に強い。どれもレベルアップはしない。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ムース | 110 |
| 2 | プリン | 65 |
| 3 | ゼリー | 75 |
| 入手できるエキス | 各モンスターのエキス | |

## オーガ



地下13〜17階に出現。力任せに殴ってくるだけのモンスターなので、離れての魔法攻撃が効果的。通路の扉など、障害物は壊してしまう。弱点は特にない。倒すと石やクラッシュストーンなどをよく落とす。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | オーガ | 75 |
| 2 | バーサオーガ | 95 |
| 3 | オーガチーフ | 100 |
| 入手できるエキス | 巨人のエキス | |

# クラッシュ・バンディクー3 ～ブっとび！世界一周～

今回はステージクリア後のお楽しみ、タイムアタックをタイプ別に熱く攻略するぞ！

| 発売中 | ▶¥4,800 ▶SCEI |
|---|---|
| ACT | ▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC(DS対応) |

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

海外のゲームでは、タイムアタックのモードがあっても、やり直しが面倒だったり、記録のセーブができなかったりとお粗末なものが多かった。ところが「クラッシュ3」は、「タイムストップ箱」のアイデアを始めとした奥深さや、繰り返し挑戦することを前提とした遊びやすさなど、そのシステムには文句のつけようがない。「洋ゲーのタイムアタックなんて…」と敬遠していた人がいるなら、その考えを改めた方がいい。この面白さは病みつきになるぞ！　（城イドム）

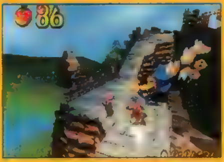
Crash Bandicoot TM & © UIS;Dev.by NDI

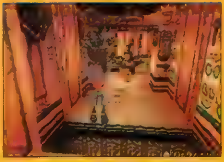
## ゴールド以上を目指すキミに贈る タイムアタック攻略

今回は「プーラ」、「バイク」、「ダッシュ」という3タイプのステージを対象に、タイムアタックでベストタイムを出すための攻略をお届けしよう。なお、読者のみんなのベストタイムは「DPSコロシアム」のページでも募集しているので、よかったら参加してみてね！

### ●アクアクの上手な使い方

敵などを避けると遠回りになる場所では、アクアクを付けた状態で体当たりして突破するのも1つの手。また、開閉する扉も、無敵中は開きっ放しになる。利用しない手はないぞ。


◀アクアクを利用した体当たりも有効。


◀無敵中は開閉する扉が常に全開になるぞ！

## PURA プーラステージ

◎ボタン(またはR1ボタン)を押しっぱなしにして、常にダッシュ状態で駆け抜けよう。タイムストップ箱の取り逃しは命取りなので、配置を確実に覚えること。

| | | |
|---|---|---|
| 3 | ばんりの ちょうとっきゅう | 0'27"80 |
| 10 | つきよの ちょうちょっきゅう | 0'38"20 |

### POINT 1 ストップウォッチのとり方は？

▲横から取るのがコツ。

タイムアタックを極めたいなら、ストップウォッチを正面から取ってはダメ。横からかすめるような感じで取れば、それだけで0.1秒前後、タイムを縮められるのだ。

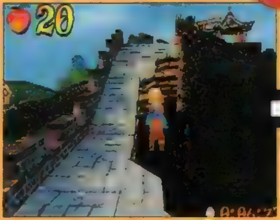
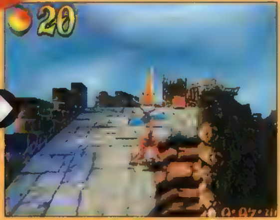
### POINT 2 ジャンプでショートカット！

コース通りに進んでいたのでは、絶対にタイムは縮まらない。ジャンプを使って最短ルートを抜けるようにしよう。右で実例を示しているとおり、①カーブでのショートカット、②障害物などは迂回せずに飛び越える、という2点に注意してライン取りを見直せば、タイムを短縮できるポイントをたくさん見つけられるはず。これらが積もり積もって大きな差を生むのだ。じっくり研究してみよう。

▶3面のスタート直後。右カーブを、タルの右横を連続ジャンプしながら、ショートカット。

◀最短距離を通って2つ目のタイムストップ箱を5秒03でゲット（現在の編集部最速は5秒02）。

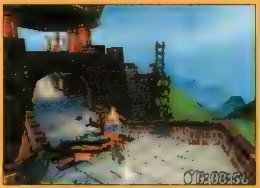
応用すると…



▶足場から多少はみ出ても、ジャンプを踏み切ることは可能。目一杯奥からジャンプだ。

◀こんな大きな谷間を飛び越えられれば、タイムもかなり短縮できるぞ。

### POINT 3 見張り台へGO!

3つある見張り台（2階エリア）は、2つ目だけ上ルートを進むのが正解。ここではねチャイナ作業員（ジャンプ台代わりになるキャラ）を利用せず、写真の位置から見張り台の中央目掛けてジャンプしよう。これで見張り台に乗れるので、着地した直後に✚キーを右に入れ、2個のタイムストップ箱を確実に破壊すること。

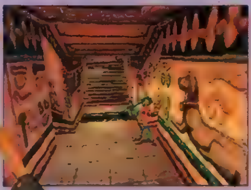

▶この位置から、まっすぐ正面に踏み切ろう。

## DASH ダッシュステージ

スピードシューズ（コルテックスを倒すと手に入る）を使ってダッシュし続けるのは基本中の基本。敵もできるだけ無視して進むこと。

### リンゴバズーカが GOOD

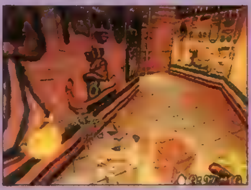
▼リンゴバズーカは、手前側にあるターゲットも攻撃できるのだ。



ステージが始まったら、ストップウォッチを取らずにその少し先まで進み、リンゴバズーカ（エヌ・ジンを倒すと使用可能になる）を使って、ストップウォッチを攻撃してみよう。こうやってストップウォッチを取れば、普通に取る場合よりもかなり有利なスタートを切れるぞ。

### スピンアタックが BAD

▼スピンアタックの使用は、箱が並んでいる場所などのみに抑えよう。



タイムストップ箱は、踏みつけかスライディング（硬直時間は小ジャンプでキャンセル）で壊す。スピンアタック中は極端に移動速度が落ちるので、使用は極力控えること（同じく無用なスライディングも避けること）。なお、ジャンプは減速しないので、どんどん使って構わないぞ。

# BIKE バイクステージ

最短ラインを狙うのはもちろん、加速プレートの使い方も重要だぞ。

▼バイクステージのゴールドタイム

| | | |
|---|---|---|
| 8 | こうやの キメキメハイウェイ | 0'41"40 |
| 14 | じわれのハイウェイをゴー！ | 1'20"70 |
| 22 | クラッシュ とりしまりちゅう | 1'31"30 |
| 28 | なぞの えんばんUSA | 1'49"80 |

## POINT 3 地割れをダッシュでクリアする！

ステージ22で2つ目の加速プレートに乗ったあとは、ジャンプ台を使うものと思い込んでいないかな？ ここの地割れは、ジャンプ台を使わずに、道路左寄りか右寄り（白線の外側）の走行ラインで減速することなく走り抜けられるのだ。ただしこの荒技は、加速状態をキープしたままであることと、地割れに対して垂直に進入することの2点が絶対条件なのでご注意を。なお、道路左寄りのラインでなく、あえて右寄りのラインを狙うのは、その先の1秒箱を取るためだ。難しくてもマスターしよう。

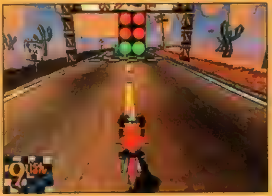
▲2個目の加速プレートに乗ったあとは、走行ラインを道路右寄りに取り直す。

▲白線より少し右側のこのラインなら、地割れを走り抜けられるぞ。

▲このあとハンドルを左→右と入力し、1秒箱はバイク後輪で獲得するようにしよう。

## POINT 1 スタート方法を工夫せよ！

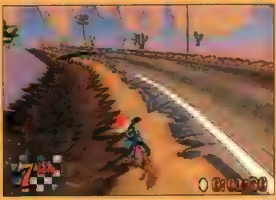
スタート方法には、①ロケットスタートで一気に加速（下の写真）、②1分程度待って敵車をやり過ごしてからスタートする、という2つがある。どちらが自分のプレイに適しているかを見極めて選ぼう。ただ、スタート地点からストップウォッチが見えない「こうやのキメキメハイウェイ」は、要注意。敵車が見える状態でストップウォッチの前まで進んでから停止し、1分程度待とう。スタート地点で待ってやり過ごすと、ストップウォッチが消えて、タイムアタックができなくなってしまうのだ。



▶2番目の赤いシグナルのあとに緑のシグナルが点灯する、ちょうど中間のタイミングで⊗ボタンを押すと、一気に加速するロケットスタートになる。

## POINT 2 極力インベタを狙おう！

▼コーナーでは、どれだけインベタで走れるかがポイントになるのだ。



コース脇のエリアには、左の写真ぐらいの進入を試みても減速することはない。カーブでは、減速しないギリギリを突く覚悟で、思いきりインベタ（最短ルート）を狙おう。

## POINT 4 加速プレートをフル活用する！

緑の加速プレートに乗ると、自動的に加速状態（ウイリー状態）に突入する。この状態でアクセルを押しっぱなしにしておけば、「接触」、「ジャンプ」、「ブレーキ」などを行わない限り、ずっと加速状態のまま走行できるぞ。バイクのステージでは、この加速状態をどれだけ長く保てるかがタイム短縮最大のポイントになる。ジャンプ台の上にタイムストップ箱がある場合や、キツいコーナーを曲がり切れない場合以外は、加速状態を途切れさせないよう、キミの走行パターンを見直してみよう。

### 加速中に避けたい3パターン

#### 接触

◀障害物や敵車に接触して、大きく減速してしまうと、加速状態が途絶えてしまう。

#### ジャンプ

◀ジャンプ台に乗ってしまうと、着地時に減速する。加速中はジャンプしないこと。

#### ブレーキ

◀ブレーキを押した場合も、もちろん加速状態は途絶える。できれば避けよう。

### プレートによる加速中の特徴

▲極端にハンドリングが悪くなってしまうので、うまく走り抜くためには練習あるのみだ。

#### ●加速中のハンドリング

加速状態のときはハンドリングが利きにくいので、早めのハンドル操作を心掛けよう。反応が鈍いので、最初は長く入力しすぎてしまいがちだが、修正しようとしてもほとんどの場合間に合わない。時間をかけて操作感覚を覚えよう。

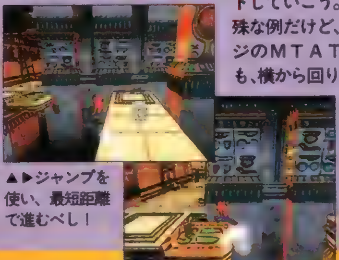
#### ●急な方向転換も可能

加速プレートで急加速するとき、バイクの進行方向はプレート進入時の向きに関係なく、加速する向きに強制的に方向転換させられる。この特徴を利用すれば、右の連続写真のように、コーナーに無理なラインから進入して、コースにそってキレイに抜けるという走り方も可能なのだ。使えるポイントは多いので、ぜひ試してみよう。

◀▲無理な角度で加速プレートに突っ込んでも（上）、プレートの向きに強制的に方向転換させられるぞ（左）。

---

### ショートカットが GOOD



▲▶ジャンプを使い、最短距離で進むべし！

コースが直角に曲がっている場所は、ジャンプを使ってどんどんショートカットしていこう。ちょっと特殊な例だけど、未来ステージのＭＴＡＴ（巨大ロボ）も、横から回り込むようにダブルジャンプすれば、いちいち倒さなくても先に進めるぞ。

### 待ち時間が BAD

▼扉の前などで待たされるようなら、パターンが悪い証拠。研究しよう。

足場が来るのを待ったり、開閉する扉が開くのを待つほど無駄な時間はない。こういった場所のほとんどは、①閉まる前にすばやく抜ける、②スタートするタイミングをずらす、③ダブルジャンプで飛び越える、④無敵を利用する、などの方法で待つことなく突破できる。工夫してみよう。

### タールでダッシュが GOOD

▼タールの上でスライディングをすると、超ダッシュが可能になる。

エジプト面で登場するタールの上でスライディングすると、通常よりも速い超ダッシュをかけることができる。しかもその超ダッシュをジャンプにつなげると、タールがないエリアに入ってからも超ダッシュのスピードをキープできるのだ。意外なこのタイム短縮テク、ぜひ利用してみよう！

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

学園祭 & 恋愛シミュレーション

# 後夜祭

*-a sherd of youthful memories-*

**1999年2月25日(木)発売予定!!**

## 青春の思い出がここにある。

**人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が交差する青春恋愛シミュレーション登場。**

**全編フルボイス50時間以上を収録**

〈声の出演〉
川澄綾子／坂本真綾／長沢美樹／森久保祥太郎／三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠　愛／南　央美／柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子

物語はここから始まる!!
スペシャルプレビューディスク 前夜祭

後夜祭スペシャルプレビューディスク『前夜祭』同梱ソフト
**できる！ゲームセンター**
**大好評発売中**
標準価格：¥5,800(税別)
プレイステーション用ゲームソフト「できる！ゲームセンター」に、後夜祭スペシャルプレビューディスク「前夜祭」を同梱。後夜祭の世界が一足先に楽しめます。

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

### 「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ふりがな 氏名 | | 性別 男・女 | 年齢 歳 |
| ふりがな 住所 〒 | | | |
| | 電話番号 | | |
| 職業 | 希望賞品番号 | | |

予約店印欄　平成　年　月　日予約

DP-9901

### 予約者全員プレゼントキャンペーン締め切り間近!!

**プレゼント内容**

- A賞：スペシャルディスク（PS非売品、ビジュアル集）…… 1500名様
- B賞：特製ポストカード4点セット …… 2000名様
- C賞：声優サイン色紙（出演声優の個別サイン色紙!）…… 55名様
- D賞：美樹本晴彦サイン色紙 …… 10名様
- E賞：Windows壁紙フロッピーディスク …… 100名様
  （Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!）

惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

**応募方法**

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「後夜祭」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間：1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(4月末予定)
宛先：〒160-0006　東京都新宿区舟町5番 4F
　株式会社翔泳社ゲーム開発局「後夜祭 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA 株式会社翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F　TEL.03-5362-3858（ユーザーサポート）月～金曜 11:00～18:00（祝祭日除く）
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter/koyasai

PlayStation
学園の平和を守るため
いくよ！みんな
愛と笑いの学園生活
汗と涙のトレーニング
決めろ友情の必殺技
育成アドベンチャーゲーム
巨大学園を巻き込む大騒動は、兄妹ゲンカから始まった…？5人のぶっとび少女達とロボット軍団のバトルに熱くなり、個性豊かな奴らの学園生活に腹をかかえ、卒業式の日、あの娘の告白に胸をときめかせる…。なんでもありの高校最後の1年間、授業開始！
'99.2/4
発売予定
定価5,800円
学園戦隊
ソルブラスト
株式会社キャラバン・インタラクティブ
〒160-0007 東京都新宿区荒木町6-1第2ミヤコビル3F
Tel.03-3350-1621(14：00～18：00) Fax.03-3350-1622(24時間受付) http://caravanserai.com/sorubu
株式会社
クリエイティブ ヘッズ
〒160-0003 東京都新宿区本塩町15番地3 田中ビル Tel.03-3225-5031(代) Fax.03-3225-4724
© 1998 Creative Heads Inc. © 1998 Caravan Interactive Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

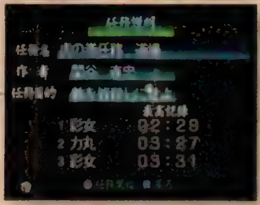
## 秘密の新モード「虎の巻」が追加！

オリジナル設定で影の物語は無限大に広がる。

### ◆己れでオリジナル任務の設計が可能！

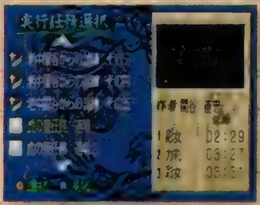
今度の『天誅・忍凱旋』は、プレイヤーが己れ自身でゲームが作れる「虎の巻」モードが追加された所存。マップの設計、敵キャラクターの配置、クリア条件の設定など、センスしだいでオリジナルの任務を作成可能。影の物語の遊び方は、もはや無限大なり。

### ◆「虎の巻」オリジナル任務が遊技可能!




「虎の巻」用に設計された、オリジナルの任務をプレイすることができる。本編のゲームが進むにつれて、遊ぶことのできる任務の数も増えてまいる。むろん、己れで設計した任務をプレイすることも可能である。

### ◆メモリーカードでオリジナル任務を交換!

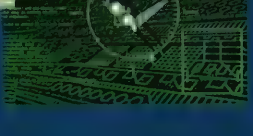



作成したオリジナル任務をメモリーカードに保存すれば、「天誅・忍凱旋」を持っている友と交換することも可能。さて、誰の作った影の物語がいちばん手強いか、面白いか。ゲームの楽しさが何倍にもふくらむこと間違いなしと言えよう。

### 研磨されたその他の要素

- ●二つの新任務を追加(全10面)
- ●日、英、仏、伊の四ヶ国語対応
- ●敵キャラAI & カメラ視点の強化　他

フルタイムポリゴンアニメーションと"シンクロシュート"システムで臨場感あふれる戦闘シーンが体感できる



鬼才、桝田省治氏監修の、超本格的なシナリオ。"ハイプレイ"システムで描かれるサイドストーリーも要チェック

# 普通の高校生が地球を守る。
# 舞台は近未来。電脳世界の大戦争が始まる。

パソコンゲームの一時代を築いた「大戦略」。難しいと言われ続けたあの「大戦略」が大きく進化して、プレイステーションに初登場。マニュアルなしでシミュレーションがプレイできる。最高クオリティのCG。フルタイムポリゴンで大迫力の戦闘シーン。超本格的なストーリー。脳をグイグイ刺激する近未来電脳体験ゲームだ。

©1999 SystemSoft Corporation

"PlayStation マーク"および"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、"DUAL SHOCK"は同社の商標です。

株式会社 システムソフト　〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30 http://www.systemsoft.co.jp/

※会社名、商品名等は一般の各社の商標または登録商標です。※表示価格に消費税は含まれておりません。※画面は開発中のものです。

アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

SystemSoft
学校が終わったら、戦争が始まる。
「サイバー大戦略」新発売記念 サイバーグッズプレゼント
クイズに答えると抽選で合計50名様に当たる！
問題：○○○○大戦略 ～出撃！はるか隊～
○の部分に当てはまる文字を入れてご応募下さい
サイバー賞:SONY VAIO PCG-C1（1名様） はるか隊賞:サイバーウォッチ（49名様）
◎応募方法官製ハガキに、①クイズの答え②希望の賞品（サイバー賞・はるか隊賞）③郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、下記宛先までご応募下さい ◎応募先:〒104-0061 東京都中央区銀座7-15-5 銀座七郵便局 局留（株）システムソフト「サイバーグッズプレゼント」係宛
◎応募締切:1999年2月28日（日）当日消印有効
◎当選発表:厳正な抽選の上、賞品の発送をもってかえさせていただきます
サイバー大戦略
出撃！はるか隊
1999年2月4日、新発売。 価格 6,800円

電撃攻略
DC2大タイトルをどこよりも深く攻略!!
セガラリー2
◎走行テクニック&コースを完全攻略!!
&
神機世界エヴォリューション
◎ハラハラドキドキのRPGを18ページで徹底ガイド!!
超人気のソニックを遊び尽くせ!
ソニックアドベンチャー
他にも話題作の攻略満載
セヴンスクロス／戦国TURB／SS ルームメイトW／SS ノエル3
電撃特報
DC&SSの最新作目白押し!
鈴木裕監督・総指揮の超大作!
シェンムー
本誌独占イラスト&
冬編のストーリーを大紹介!
北へ。White illumination
コーエーが満を持してホラーAVGを発表!!
七つの秘館 戦慄の微笑
ガンダム、ボトムズなど人気ロボットが夢の競演!
サンライズ英雄譚(仮)
魔剣X／SS With You／SS フレンズ 他
好評連載
ドリームキャストの基礎知識
最強のDC専門誌
キミに電撃
電撃ドリームキャスト
Dreamcast
VOL.5
好評発売中
定価550円(税込)
©SEGA ENTERPRISES. ©SEGA ENTERPRISES, LTD. & ESP, 1998 企画・開発 STING ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 ©SEGA ENTERPRISES, LTD., ©HUDSON SOFT ©RED／広井王子 イラスト:NOCCHI(RED) ※画面は開発中のものです。
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03-3238-8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

平成11年4月
入学生
願書受付中
平成11年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
（月～金 10:00～4:30）
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学！さらに入学祝金10万円贈
支給
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）/学院説明会（全国主要都市で）
ハガキでのお申し込み
1 住所 2 氏名（フリガナ） 3 TEL 4 年齢 5 学年（職業） 6 希望学科（ある場合） 7 「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-1
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」
クレシイ
2学科学べる「ダブルスタディ・システム」
ヤッタル
賀春翔日
デジタル映像・作画力を鍛えて30年
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
代々木アニメーション学院プロモーション協力作品「後夜祭」
Illustration Haruhiko Mikimoto
©1999 Shoeisha Co.,Ltd/アストロビジョン
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション
新人声優・才能発見!!
札幌・名古屋（1月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース) |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います 現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。 |

# 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## 1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## '99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト

ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

■資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS
Illustration：小林美智
発売・販売：株式会社ムービック　販売協力：パイオニアＬＤＣ株式会社

# 電撃 PocketStation ポケットステーション

1999 2/12

祝・ポケステ発売!! 年末年始にポケステなしでクリアした対応ソフトの数々が、再びキミを誘惑する。「電撃PocketStation」はそんなユーザーの心強い味方。『ポケダン』最新情報やソフトレビューで、今回も絶好調だ!!

## ポケットダンジョン

■SCEI■春予定■¥2,800
■RPG■必要ブロック数15

## ポケステ初の本格3D・RPG!

発売が待たれる、ポケステ専用RPG『ポケットダンジョン』。徐々に見えてくる壮大な内容に、期待も高まるばかりだ。今回は新たに判明したシステムの詳細や、背景となるストーリーを紹介していくぞ!!

### BATTLE アクションバーで連続攻撃!

「ポケダン」の戦闘は、攻撃力も防御力も伸び縮みするアクションバーで決定される。ここでカギとなるのが最大9回まで可能な連続攻撃システム。最初に表示されるポイントでうまくバーを止めると、連続攻撃ができるのだ。手堅い数値を出すか、連続を狙うかはキミ次第だぞ!!

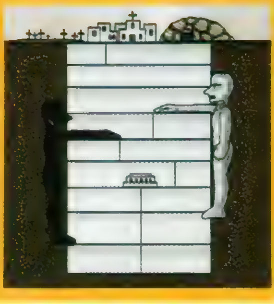
◀表示されるポイントでバーを止めよう。

▶成功すると、通常の数倍のダメージを与えられる！

### STORY 聖なる炎と2体の巨人の物語

とある辺境の地下迷宮には、太古に災厄をもたらした2体の巨人が封印されているという。彼らの力は迷宮の最下層に安置されている「聖なる炎」によって鎮められており、この炎を絶やさぬためには、500年ごとにランプに油を足さなくてはならない。そして、500年目が近づき、巨人が復活の兆しを見せる今、キミが勇者となって世界を救うのだ。

ダンジョン内部のイメージ



### SYSTEM PS本体とのリンクでパーフェクト!

一度ダウンロードしてしまえば、ポケステだけで遊べると思われがちな「ポケダン」だけど、より深く楽しむためにはPS本体とのリンクが欠かせないのだ。まず捕まえたモンスターを鑑賞できる図鑑機能。ポケステのドット絵も味があるけど、やはりカラーでポリゴンを使った立体モンスターの迫力は必見だ。そしてデータのバックアップ。「ポケダン」では冒険の緊張感を損なうことのないように、一度死んでしまうと、ゲームの最初に戻ってしまうシステムになっている。苦労して育てたキャラを保存しておきたいときは、PS本体で冒険の記録をつけておくようにしよう!!

◀▲各モンスターは、炎、水、風、無属性の4種類に分類されている。

# Play the PocketStation!!

ポケステもう買った!?

**今回の紹介タイトル**

- ●スタッフ独占インタビュー **ポケットダンジョン**
- ●ポケステで新婚生活! **ヴァンピール吸血鬼伝説**
- ●ポケステアイテム全公開! **ポポローグ**

and more!

ポケットダンジョン

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

# 『ポケットダンジョン』スタッフに独占インタビュー決行!!

「電撃PocketStation」では、『ポケダン』の制作スタッフに直撃インタビューを決行。中心人物となる3人に、その魅力を余すところなく語ってもらったぞ。これを読めば『ポケダン』への期待が、さらにふくらむこと間違いなしなのだ！

（文中敬称略）

◀松方氏の名刺の裏に、会社のマスコットキャラのリキボウが。敵としても登場するのだ。

**赤川良二氏**

㈱アーク・エンタテインメント、エグゼクティブバイスプレジデント。『アーク』シリーズなどを制作。

**松方哲哉氏**
Matsukata Tetsuya

㈲リキッド取締役社長。ここ数年はナインティナインのゲームなど携帯液晶ゲームの制作を手がける。

**永嶋　敦氏**

㈱アーク・エンタテインメント、ディレクター。'98年は『蒼天の白き神の座』をリリース。

## 通信対戦のおもしろさには自信があります

——まず初めに、現在の開発状況を教えてください。

松方：赤外線通信の部分がやっとでき上がって、あとはテストとバランス調整を残すのみというところです。

永嶋：集めたモンスターを使って、赤外線で友だちと対戦できるんですけど、これがかなりおもしろいんですよ。今はゲームボーイで、『ポケモン』とか『ドラゴンクエストモンスターズ』の対戦が流行ってますけど、ちょっと対戦しようと思ったときに、ケーブルを持ち歩いてる人はさすがに少ないじゃないですか。やっぱりケーブルをつながないで、その場でいきなり対戦できるっていうのは魅力だと思います。

——戦闘システムがユニークですよね。

松方：戦闘は、知識よりもアクション重視なんですよ。メンコとかビー玉みたいに、練習すればちゃんと強くなれるものが作りたかったので。ほら、最近のゲームって、隠しキャラとか隠し面みたいなものが増えていて、知ってるかどうかが決め手になるものが多いじゃないですか。このゲームはその点、昔風ってわけじゃないんだけど、がんばった時間がちゃんと報われるようなものにしたかったんです。

——年末に発売されたソフトの中には、ポケステ同士をかなり近づけた状態じゃないと通信できないものもありましたけど、『ポケダン』の場合はどうなんでしょうか？

赤川：かなり離れてても大丈夫ですよ。まだちゃんと距離を測って検証したわけじゃないんだけど、3～4mくらいの距離なら余裕ですね。年末に発売しようと思ったら、ここまでやるのは無理でした。時間をかけたおかげで、通信の精度は格段に上がってます。

松方：通信のクオリティは、ハードよりもソフト次第ですから。『ポケダン』は、戦闘中ずっとリアルタイムでデータの送受信をしなきゃならないんで、技術的にはけっこうたいへんなんです。でも、電車の向かいの席に座っている人と対戦できる、っていうのが絶対目標だったんで。発売は春になっちゃいましたけど、そのぶん期待してもらっていいですよ。

——戦闘のコツみたいなものはありますか？

赤川：モンスターは全部で50種類以上いるんですけど、弱いモンスターほどバーを止めるタイミングが単純になってます。その代わり、強いモンスターはバーの動きがエキセントリックで全然読めない（笑）。

松方：バーの伸び縮みに合わせて音が変わるから、慣れてくると音を聞くだけでモンスターの種類までわかるようになるんですけどね。

永嶋：だから、弱いモンスターは画面を見なくても勝てるようになりますよ。

## やっぱり子どもに遊んでもらいたいです

赤川：ゲームシステムや画面構成がシンプルなのも、このゲームの良いところですね。ちょっとでもゲームをやったことがある人ならすぐに入り込めると思います。最近のゲームは、チュートリアルや初心者の館みたいなものが用意されてるのが当たり前になってますけど、『ポケダン』の場合は画面を見るだけで、何をすればいいのかがわかりますから。

松方：32×32ドットの画面って、狭いようでいて、描いてみると実は広いんです。町の中ではちゃんと店があって、店のおねーちゃんが「がんばってね」とか言ってくれるし。でも1ドットでもずれるとぜんぜん違う印象になるから、グラフィックは描き直しが多くてたいへんでしたけどね。

——お話を聞いていると、ポケステ専用といっても開発は楽ではなさそうですね。

松方：あんな小さい画面ですけど、中のCPUは32ビットなので、やれることはすごくたくさんあるんです。小さいからと言って、すぐにできるってもんではないですね。

——それでも価格は2,800円。

赤川：ポケステ本体と合わせて、5,800円になるようにがんばりました。

松方：やっぱり子どもに遊んでほしいっていうのがあるんで、それもあっての2,800円ですね。

赤川：そう、小学生がプレイしてると、ホントに流行ってるなぁって感じがするでしょう？

松方：外でやってる子どもがいたら、開発者としては話しかけたくなっちゃいますよね。「なかなかやるじゃん」なんて言いながら対戦したりして。

赤川：で、撃破されちゃって身分を明かせなくなるんだ（笑）。

——潜り系のRPG好きにはたまらないソフトですよね。

永嶋：普通にRPGとして1人でプレイした場合でも、すごく楽しめるものになっています。カギを探さないと開かない扉とか、巨人の手をどかさないと次へ進めないとか、そういう謎解きの部分もキチッと作ってありますから。

赤川：モンスター収集の要素があるんで、1回クリアしたら終わりっていうゲームではないんです。普通にプレイしただけじゃ、モンスターは半分くらいしか集まらないので、強いモンスターを求めて、何度でもプレイしたくなるはずです。どのモンスターを使うかで、対戦の戦略も変わってきますから。やりがいはかなりあると思いますよ。

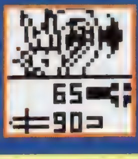
松方：『ポケダン』は、ポケットの中にある、自分だけが知っている裏町なんです。現実にはない場所なのに、その構造は知り尽くしている。そんな不思議な感覚を楽しんでほしいですね。発売を楽しみにしていてください。

——どうもありがとうございました。

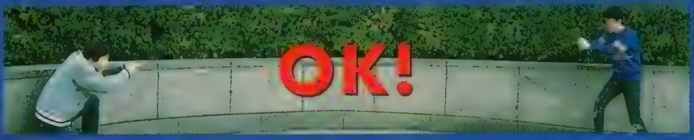
▲ソフトのデキに自信があるからこそ、笑顔がこぼれる3人。『ポケダン』期待しています！

## ―『ポケダン』の通信対戦はスゴいぞ!―

上のインタビューでも触れられているように、『ポケダン』の赤外線通信は非常に精度の高いものに仕上がっている。部屋の端から端まで離れていてもスムーズに対戦OK。戦闘中の音を消すこともできるので、授業中に教室でこっそりバトルをすることもできてしまう。懐かしくて新しいRPGを、キミもぜひ体験しよう。



▶戦闘画面は[illegible]





▶3～4m離れていてもバッチリ通信できるぞ

■アートディンク■3月予定■¥5,800
■SLG■必要ブロック数未定

# エンディング後のお楽しみ発覚！吸血鬼の新婚生活を体験しよう♥

異色の吸血鬼ＳＬＧ『ヴァンピール』に、女性との新婚生活を楽しめるモードの存在が判明。ゲーム内容は、朝昼夜に指示される行動をポケステで実行していくというものだ。ポケステの時計機能によって、実時間に対応したアポイントイベントが発生し、その選択によってエンディングが分岐するぞ。楽しい新婚生活を満喫しよう！

私との約束(アポイント)を破っちゃイヤよ♥

吸血鬼クリストファ

## アポイントイベントの例を紹介！

### CASE1 パンを買ってこよう！

「○時に売り始めるパンを買ってきて」という言葉に従って、指定の時間(実時間)にパン屋をのぞいてみよう。遅れると売り切れてしまうぞ！

### CASE2 早起きしよう！

約束した起床時間を入力しておくと、翌日アラームが鳴り出すぞ。時間通りに起きないと、彼女の機嫌は悪くなってしまうのだ。

### おっと！ 特殊ケースもあり!?

「傷ついた小鳥」を拾うと、以後看病イベントが発生するようになる。ほかにも「海に行く」など、季節限定の特殊イベントもあるぞ。

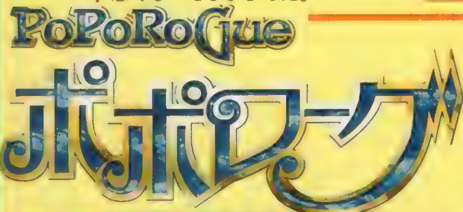
▼2人で看病してやろう!!

### 時計機能をフル活用！

時間だけでなく、日付や季節に応じた限定イベントも多数アリ。1年を通して、いろいろ楽しめるのだ!!

4月1日―エイプリルフールイベント
12月24日―クリスマスイブイベント
土曜日―野菜の安売りイベント
日曜日―洗濯イベント　etc…

▲吸血鬼もスープは2人で♥

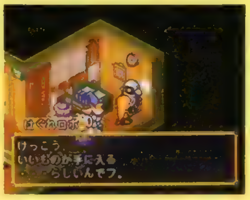



# ポケステで手に入るアイテムを完全公開!!

ポケステを挿した状態でガバスの町にいるはぐれロボと話すと、チビロボがさまざまなアイテムを探してきてくれる。ポケステで手に入るアイテムは右の表の21種類。出現率はランダムなので、気長に待つのがポイントだ。貴重な「ロボにんぎょう」をゲットしよう！

◀「ポケット〜」シリーズを装備！中盤では、そこそこ使える装備かも。

◀もう一つの専用アイテム「ロボにんぎょう」。




▶こまめに回収すれば、確かに「いいもの」だ。

■SCEI■発売中■¥5,800
■RPG■必要ブロック数6

### チビロボが見つけてくるアイテムリスト

| アイテム名 | 解説 |
|---|---|
| いのちのしずく | HPの最大値を1～3上げる |
| まりょくのしずく | MPの最大値を2～4上げる |
| きりょくのしずく | TPの最大値を3～5上げる |
| ちからのしずく | 基礎攻撃力を1上げる |
| まもりのしずく | 基礎防御力を1上げる |
| すばやさのしずく | 基礎素早さを1上げる |
| まほうのしずく | 基礎魔防力を1、魔力を2上げる |
| ほのおのたね | 炎の得意度を27～45上げる |
| こおりのたね | 氷の得意度を27～45上げる |
| かぜのたね | 風の得意度を27～45上げる |
| かみなりのたね | 雷の得意度を27～45上げる |
| やみのたね | 闇の得意度を27～45上げる |
| せいなるたね | 聖の得意度を27～45上げる |
| だいちのたね | 地の得意度を27～45上げる |
| のろいのたね | 呪の得意度を27～45上げる |
| けんしんのたね | 回復の得意度を27～45上げる |
| ほじょのたね | 補助の得意度を27～45上げる |
| ポケットソード | 攻撃力69の剣 |
| ポケットアーマー | 防御力50のよろい |
| ポケットシールド | 防御力35の盾 |
| ロボにんぎょう | おみやげアイテム |

## ポケステどんなもん？ → 第6回「時計機能はどう使う!?」

夜は眠いのがあたりまえだムー！

ポケステの機能をさまざまな角度から分析するこのコーナー。今回は「時計機能」がPSにもたらす可能性について検証してみよう。

### ●イルカもクラッシュも夜眠る！

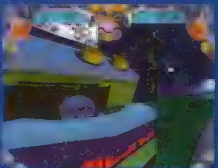
ポケステが時計を内蔵しているおかげで、ポケステ対応のゲームは現実と同じ時間を刻むことができる。「どこでもクラッシュくん」や「テーマアクアリウム」のイルカなどのキャラクターは、夜になるとグーグー寝てしまうし、上で紹介している「ヴァンピール」も、時間に応じてイベントが発生するのだ。

◀クラッシュも夜は寝るぞ。

### ●ＰＳ本体に時間を教えるのだ！

▲ポケステ限定の城が出現!?

このように時間がゲームに影響するといった仕掛けは、今までのPSソフトでは不可能だった。しかし、ポケステを接続することによって、PS本体でプレイするゲームでも、現実の時間に対応して内容を変化させることが可能になったのだ。「ポケットムームー」の世界のショップは夜になると閉まってしまうし（コンビニは24時間営業）、「おみせde店主」では、ある時間帯にしか入ることのできない場所が用意されている。今後は、フィールドに時間が存在するRPGや、謎解きに時間が関係してくるAVGなど、時計機能を有効に使ったソフトが続々登場してくるはず。アイデアしだいで、その可能性は無限に広がっていくのだ。



▲店番のムームー星人は、夜になると眠ってしまう。


©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI ©1998 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED ©1999 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved.Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts licensed under license. Theme series products are the property of Bullfrog Productions Ltd. ©1998 KOEI ©CAPCOM CO.,LTD. ©1998 JALECO LTD. ©1993 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997-1999 From Software Inc.

# 電撃ポケステソフトレビュー

ポケステを手に入れたのはいいけれど、どのソフトで遊べばいいかわからない！　そんなキミのために、電撃PocketStationが送る特別企画がコレ。ゲーム本編の内容は基本的に無視して、ポケステ単体でどれだけ楽しめるかを評価する、掟破りのポケステ専用レビューなのだ！　ポケステを有効活用するためのガイドとして、ぜひ参考にしてもらいたい。

**このレビューの特徴**

❶2月4日までに発売される対応ソフトの中から、ポケステ単体で遊べるものを取り上げています。❷PS本体でプレイする内容は評価の対象外とし、ポケステ部分だけをレビューしています。❸データ管理などがメインのソフト（下の6本）は、紹介のみにとどめています。❹点数はつけていません。

### クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび！ 世界一周〜

■SCEI■発売中■¥4,800
■ACT■必要ブロック数12

クラッシュの日常生活を見ることのできる「どこでもクラッシュくん」を始め、数種類のミニゲームを収録。

リズムに合わせてタイミングよくボタンを押していく「どこでもダンシン」に激ハマリ！　誰でもすぐ遊べて奥も深いので、ポケステ入門用としてはベストでしょう。ダンスの曲も7種類用意されているので、飽きずに遊べるし。手前スクロールの「どこでもゴロゴロ」や、15パズル系の「どこでも8」なども単体で十分通用するクオリティ。「どこでもクラッシュくん」は、短気な人には向かないけど、ニセクラッシュが登場するなどの仕掛けがうれしいです。（タクヤ）

### LUNATIC DAWN Ⅲ

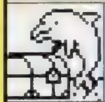
■アートディンク■発売中■¥5,800
■RPG■必要ブロック数9

リズムに合わせてボタンを押す「マンボウのマンボ！」や「障害物競走」など、4種類のミニゲームをプレイできる。

漂うナスビに棒を突き刺す「ボ〜ナス」、マンボウの声に合わせてボタンを押す「マンボ！」など、笑ってくださいと言わんばかりのネーミング！　しかも何も考えずにボタンを押すだけの内容！　まるで、直球ド真ん中で勝負を挑まれたような感覚に陥ってしまうのはボクだけじゃないはず。ただ、単純なだけにハマリ度が高く、高得点を狙ってえんえんプレイしてしまうのも事実。4種類のゲームをローテーションでプレイすれば飽きも来ない？　（棒の人）

### テーマアクアリウム

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■発売中■¥5,800■SLG■必要ブロック数5

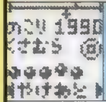


3種類のミニゲームでイルカを調教する育成ゲーム。鍛えたイルカを通信対戦で競わせるレースモードもある。

とにかくイルカがかわいい！　イルカのくせにふとんで寝るし、楽しげにゴルフや卓球までしてしまう。そんなグラフィックを見ていて幸せな気持ちになります。調教のためのミニゲームは、表示される矢印の通りにボタンを入力したり、スロットの数字を止めたりという単純なものだけど、イルカに愛情を感じられるならけっこう遊べるかも。ただ、このイルカ、眠ってる時間がちょっと長すぎ。まあ、眠そうにしてる姿もかわいいんだけどね。（蘇我入鹿）

### もんすたあ★レース

■コーエー■発売中■¥4,800
■RPG■必要ブロック数7

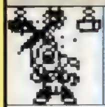


5種類のミニゲームを収録。縦スクロールのカーレース、スロットゲーム、迷路などが用意されている。

ＲＣＧは障害物を避けながらアイテムを拾って走る昔ながらのタイプだし、２Ｄの迷路もひたすらゴールを目指すだけ。シンプルすぎてちょっと物足りないかな、というのが正直な印象です。スロットもリールが自動で止まってしまうので、ある程度目押しができれば良かったですね。ただ、画面上から降りてくるサボテンテをカゴで捕まえるゲームはグッド。本編のゲームのミニチュア版みたいなＲＣＧも対戦相手がいれば楽しめると思います。（蘇我入鹿）

### ストリートファイターZERO3

■カプコン■発売中■¥5,800
■対戦ACT■必要ブロック数11

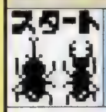


キャラごとに異なるミニゲームが用意された「ポケゼロ」をプレイできる。3対3のチームバトルは通信対戦も可能。

ミニゲームはどれも反射神経を使うもので、のんびりというわけにはいかず……しかし、さすがドット絵のカプコン！　画面内のキャラは小さいけど、とてもカワイイ。また、３対３のチームバトルは、キャラを直接操作することができないが、これは逆に操作ができないことで「ああ！　オレの○○がっ!!」なんてスリルがあっていい。もし、オレが学生の頃にこんなオモチャがあったら、授業中に友だちと対戦して、先生に取り上げられたに違いない。（ゴーダ）

### バトル昆虫伝

■ジャレコ■発売中■¥5,800
■S・RPG■必要ブロック数3




「むしむしレース」と呼ばれる木登りゲームを収録。内容はサイコロの目を揃えるスロットバトルになっている。

３つのサイコロで進む数を決めるスゴロク風のゲームが遊べるんだけど、これがすごく簡単。慣れるとかなりの確率で目押しが成功するし、しかもゾロ目を揃えると起こるラッキーイベントが超強力！　１のゾロ目を出すと無条件でゲームクリアっていうのは「ホントにいいの？」という感じで、楽しいんだかなんだかよくわからん不思議な気持ちになりました。小学生くらいのユーザーがアイテムを集めるためのゲームだと思えば悪くないかな。（昆虫博士）

### Hello Kitty White Present

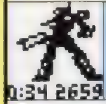
■ハドソン■発売中■¥5,800
■PZG■必要ブロック数3

PS上で入力した文章を通信機能で送受信できるメーラーを搭載。指定の時刻にメッセージを表示させることも可能。

ＰＳ本体で作成した文章をポケステにダウンロードして、友だちに送信できるメール機能がついてます。…って言うと便利そうだけど、その日に送りたいメッセージは家を出る前に全部作っておかなきゃならないわけで（笑）、実はあんまり実用的ではないですよね。実際やってみると、メッセージ作成も思いのほか面倒くさいし。どちらかというと、スケジューラとして使うほうが便利なんじゃないかと思います。ドット絵のモン太は雰囲気出てます。（白猫大和）

### ARMORED CORE MASTER OF ARENA

■フロム・ソフトウェア■2月4日■¥5,800
■ACT■必要ブロック数3

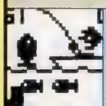



自機の武装を設定し、攻撃方法を選択して通信対戦のACバトルができる。バトルロイヤル状態の多人数対戦も可能。

多人数プレイができるのは、単純にスゴイ！　でもプレイヤーがすることは、使用武器の選択とその武器を使うことだけなのでちょっと淋しい。いろいろな行動をコンピュータが勝手に処理しているらしく、戦闘中に自分が何をやっているのかが少しわかりにくかったです。まあ、単純なだけにハマってしまう可能性はあるでしょうね。データの送受信もできますが、機体データだけなので、こちらはオマケという印象。ＡＣ乗りの友だちがいるなら◎。（橘人）

### ポケットムームー

■SCEI■2月4日■¥4,800
■ETC■必要ブロック数2〜7



バラエティに富んだミニゲームと、電卓や占いなどのツールが計100種類以上用意されている。

とにかくたくさんのゲームが入っていることにまず圧倒されます。「あばれ幅跳び」、「ぼくの先生はティーチャー」、「キャトるんです。」などゲームタイトルのセンスも秀逸（内容は想像してみよう）！　中にはひたすらバカバカしいゲームもありますが、本格３ＤダンジョンＲＰＧもあったりするのでバランスはとれてるかな。個人的には「ブロックくずし」系に夢中ですが、人によって好きなゲームはぜんぜん違うみたい。ポケステ持ってたら迷わず買い！（タクヤ）

## そのほか発売中のポケステ対応ソフト

このページでレビューを行っているもの以外で、すでに発売されているポケステ対応ソフトは下の６本。どれも、ゲーム本編の付加価値的な働きをするものばかりなので、今回はあえてレビューを行っていない。これらのソフトを購入する際は、ポケステ部分よりもゲーム本編に魅力を感じるかどうかが大きなポイントになるだろう。

### ポポローグ

■SCEI
■¥5,800
■RPG
■ブロック数6

ポケステを使ってアイテムを手に入れることができる。詳しくは左のページの記事を参照のこと。

### R4 RIDGE RACER TYPE 4

■ナムコ
■¥5,800
■RCG
■ブロック数2

グランプリモードで入手した車のデータを、ポケステの通信機能で友だちに送ることができる。

### 玉繭物語

■元気
■¥5,800
■RPG
■ブロック数1

ポケステにゲームのデータをセーブすると、通常では手に入らない森のしもべが入手できる。

### 進め！ 海賊

■アートディンク
■¥5,800
■SLG
■ブロック数3

海賊の子分たちを５人選び、ほめたりしかったりしながら、鍛えていくことができる。

### I.Q FINAL

■SCEI
■¥4,800
■PZG
■ブロック数4

セーブしたハイスコアを持ち歩いて、通信機能で交換できる「I.Qじまん」を搭載している。

### パチスロ帝王 〜ビッグウェーブ・ピカ郎・BBジャンキー7〜

■Bull's Eye
■¥5,800
■SLG
■ブロック数

15〜20分のプレイで台の設定を教えてくれる「ピカゴロウの設定判定ゲーム」をポケステに収録。

# DPSソフトレビュー

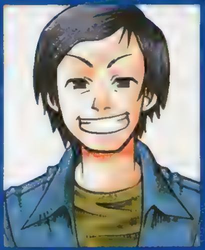
## どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

毎月ものすごい数のPSソフトが発売されます。普段はスペースの都合でレビューできないソフトも多いのですが、今回はちょっぴり少なめ。あのソフトの影響でしょうか。

### レビュアー紹介

| レビュアー | 紹介 | ▼得意なジャンル / ▼好きなPSソフト |
|---|---|---|
| 岩崎啓真 | ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。 | ▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ |
| ウォルフ中村 | つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。 | ▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3 |
| なんでもゆうこ | 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。 | ▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー |
| 伊集院健 | 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。 | ▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すすきゆみえ 北斗の拳 |
| うさき松崎 | 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。 | ▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖 |
| TAC★ | メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。 | ▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド |
| 城イドム | ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。 | ▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝 |
| PON | RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。担当の「幻想Ⅱ」に入魂中。 | ▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ |
| がんの字 | ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。 | ▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆 |
| 袋こ〜じ | 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。 | ▼得意なジャンル ACT ▼好きなPSソフト アドヴァンストV.G.2 久遠の絆 |
| Z佐藤 | 愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。 | ▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンディット |
| 蘇我入鹿 | どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。 | ▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト 天誅 マール王国の人形姫 |

### 岩崎啓真

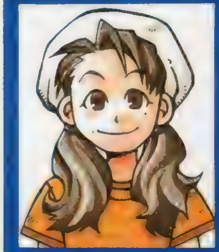


Ｄ[illegible]を作っている間に、このレビューをやりました。で、1月の3連休は、ものの見事にレビューとエッセイとＤのプログラムで潰れてしまいました。まったくもってがっかりな気分です…とは言っても、また反面、この仕事をやっていると時間は自由だし、平日の昼間に遊んだりすることもできるので、いいこともたくさんあるんですけれどね。

### ウォルフ中村

ポットが壊れたので新しいのを買った。色々と機能がついているのはいいのだが、電源が入っていないとお湯を注げないという仕様には閉口。電動式にも悪い部分はあるんだなぁ、と改めて実感。進化したからといって、必ずしも便利になるだけじゃないのね。容量を増やしたら沸騰するまでの時間も長くなったし…って、それはまた別の問題(笑)。

### なんでもゆうこ

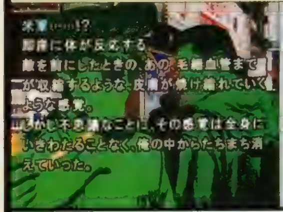


今年はホントに珍しくカゼをひいてない私。でも特に規則正しい生活もしていないし、どっちかって言うと栄養も片寄り気味…。これってやっぱ、ただ単に運が良いだけなんでしょうか。な〜んて、この号が出る頃には、ゴホゴホ言いながらレビューしてたりしてね。みなさんも、十分暖かくしてゲームに励んでくださいね（笑）。

イラスト／岩瀬さとみ

## サウンドノベル・エボリューション3 街〜運命の交差点〜

■チュンソフト■AVG■1月28日■¥5,800(CD2枚組)
■MC(3ブロック)／DS(AC非対応)




8人の登場人物が複雑にからみ合う「ザッピングシステム」が特徴のサウンドノベル。PS版オリジナルの「シルエットモード」では、グラフィックを影絵にすることができる。

### 岩崎啓真 85

ゲームとして新しく、完成度も高い。ものすごいものを見せてもらった。操作性・演出ともに抜群、シナリオ構成・文章もほとんど文句なし。移動マップにより、シナリオ相関も非常につかみやすく（少々パズル性は損なわれているが）プレイは快適極まりない。では問題点はというと、まずプレイヤーが完全に観客であること。普通のゲームと違い、三人称のストーリーを楽しむことを要求されるので「ゲームはプレイヤー＝主人公でなければ」と思う人にはかなりツライ。また、パズルとして複雑なため、プレイヤーによっては難しく感じられると思う。だがこの2つの問題を除けば、ボリュームはたっぷりだし、内容はおもしろい。まさに絶対のオススメ品。

### ウォルフ中村 90

CDの読み込み回数は多いし、文字表示速度もそう速くはない。1画面あたりの文章量もバラバラなので、調子に乗ってボタンを連打しているとキーワードを見逃すこともある（読み返せるが、少し待たされる）。それでも、それらを忘れてしまうほど内容が充実している。主人公たちのからませ方が本当にうまいのだ。タイムチャート（とても便利！）があるだけにイベントの相関関係の緻密さも実感できる。キーワード解説やバッドエンド時のヒントも丁寧だし、操作性も良好（L1とL2の機能を交換したかった私としてはキーコンフィグも欲しかったが）。ただ、緻密さが災いしてか「物語を楽しむ」より「全員の物語を進めるためにパズルを解く」感覚のほうが強くなりがちな点が惜しい。

### なんでもゆうこ 90

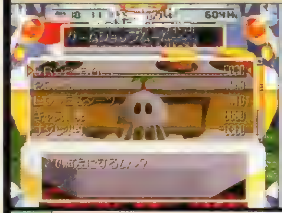
ザッピングシステムがすごく新鮮。それぞれの主人公のストーリーが複雑に絡み合ってて、それを少しずつ解いていくのが楽しいんです。タイムチャートから前に通った選択肢までいつでも戻れるので、やり直しやすかったし。ただ、誰のシナリオにザッピングできるかが一目でわかるようになってたら、もっと良かったですね。その他、重要な選択肢のときマークが出る、シナリオ終了後に攻略のヒントが与えられるなど、便利なシステムのおかげでじっくりやれば誰もが楽しめる作品になってます。お話自体もけっこうおもしろくて、先を知りたい一心でついつい長い時間プレイしてしまいました。個人的には、サクサク進めるための、スキップ機能が欲しかったなあ。

### 袋こ〜じ 60

実はSS版をやったことがなかったので、楽しみにしてたのですが……。サウンドノベルというものの、固定観念（もともとそれを作ったのもこのシリーズですが）を破ろうとうする姿勢は好感が持てます。事実、ザッピングにより個々の主人公のストーリーが影響を受ける、というのは"謎解きゲーム"としては非常におもしろいと思いました。ただ、反面1つ1つのストーリーが細切れになりがちで、"読む"というおもしろさが損なわれてしまった気がします。文章も軽いノリ（抱えているテーマがなんであれ）のものが多く、「先を読みたい」と思わせる"引き"が希薄に感じましたし。これがサウンドノベルの新しい形なら、僕は従来のオーソドックスなほうが楽しめますね。

## ポケットムームー

■SCEI■ETC■2月4日■¥4,800
■MC(1ブロック)／PS(2ブロック〜)／DS(AC非対応)



ポケットステーション用のゲームを100種類以上収録しているソフト。ポケステ内のスコアをコインに換金することで、新しいゲームを購入したり、遊園地を作ったりできる。

**岩崎啓眞** 75

実質的なポケステ専用ソフトの第1弾としては、かなり遊べる。ミニゲームがたくさんあって、遊んだ結果で新しいゲームが手に入るのは楽しい。ただ、問題点はバランス。ゲームによって手に入るお金に差がありすぎて〝おもしろくてもやらないゲーム・稼ぐために仕方なくやるゲーム〟ができてしまう。また遊園地のパーツが高いわりに、意味がないものが多いのも残念。だが、これだけたくさんのゲームがあれば、いくつかお気に入りができるのも間違いなし。かなりお得だとは思うが、反面、オマケ程度のゲームがたくさんあってうれしいかと言われると疑問なのも事実。なお実時間とリンクしているので、夜しか遊べない人はゲーム内の時間をずらした状態で遊ぶようにしよう。

**ウォルフ中村** 70

ゲームによってお金の入手バランスが極端すぎるため、すべてのゲームを手に入れようとすると偏ったプレイになりがち（私はお金稼ぎ用に利用した「スロットマシン」で100万近く稼いだ）。もっとも、ゲーム内容はバラエティに富んでいるし（ダンジョンＲＰＧまである！）、10本以上気に入ったゲームがあれば十分に元は取れるだろう。ロードに必要なブロックはゲームごとに表示されるのにポケステ側の残りブロック数が表示されない（ポケステの液晶には表示される）、「スロット1にメモリーカード、スロット2にポケステを差す」といった使い方ができない（原則としてスロット1しか使えないため、メモリーカードにセーブすると不便）等、システム部分に不満は残るのだが…。

**なんでもゆうこ** 80

ハンパじゃない数のミニゲームが入ってるし、ジャンルも豊富。どれもルールがカンタンで、ついついハマっちゃうようなゲームが多かったです。ミニゲームのほかに、世界時計や電卓などのツールを集められるのも良いところでしょう。好きなゲームやツールをポケステにダウンロードしておけば、自分だけのポケステが作れちゃうのも楽しいしね。外出時にポケステで獲得した点数を家に帰って換金して、またミニゲームを購入するシステムはとてもうまいと思います。だけど、せっかく高いお金を出して購入したアトラクションに、乗れるだけっていうタイプが多かったのが正直物足りなかったなあ。現実の時間や日付と対応して、ミニイベントが起こるのは楽しいアイデアでした。

**PON** 70

ポケステを使うというのが前提のソフトなんでしょうね、コレ。でも、ポケステだとアクション性のあるゲームは操作性が悪くなるし指が痛くなるしで、かなりツライです。実際、ＰＳのコントローラでプレイするほうが得点稼げますしね。「ポケムー」自体は、操作法が「ジャンピングフラッシュ！」と同じ点や、ひさしぶりにムームー星人に会えたことがファンとしてはうれしい限り。また、遊園地を作っていくのがとても楽しかった。ポケットゲームの数が多いわりに、ムームーパークが狭く、アトラクション数が少ないのは残念でした。すぐ集め終わっちゃうので、もっとたくさん欲しかったです。あまりポケステを使う必要性を感じなかったのは疑問だけど、長く遊べそうですね。

## ゲームソフトをつくろう

■イマジニア■ＳＬＧ■1月28日■¥5,800
■MC(2ブロック)

ゲーム会社を経営するＳＬＧ。ウィルス混入やゲーム大賞発表会など、イベントも豊富。また、オリジナルキャラをゲーム学校に入学させて育成するモードも用意されている。

**伊集院健** 50

ゲームを作っているという気がまったくしない。ゲーム開発中は、開発会議と、スタッフとのコミュニケートの２つのコマンドを繰り返すだけ（ほかの情報コマンドを選ぼうにも、読み込みがうざったくて、この２つしか選ばなくなる）で、退屈な単純作業に終始する。しかも会社のレベルを上げるという段階をひとつひとつクリアしないと作れるジャンルが増えない。以前に出た同じコンセプトの某ゲームと比べても数段劣る。スタッフ育成モード（『パワプロ』のサクセス似）も、もっと作り込めばおもしろくなったはず。

**袋こ〜じ** 45

お手軽にできる経営ＳＬＧを、というつもりで作ったのでしょうが、簡素すぎます。発生するイベントもほとんどないし、会議、クリエイターのご機嫌取り、宣伝なんかを淡々と繰り返すだけ。画面アップ時の会社の様子のグラフィックが、単純にドットを拡大しただけなのも気になったし…。各方面をパロった内容は、おもしろい人にはおもしろいんだろうけど、個人的には中途半端な印象しか受けませんでした。スタッフ育成モードも、イマイチ意味を感じないしねぇ（オマケというならわかりますが）。

## 釣道〜渓流・湖編〜

■OZクラブ■ＳＬＧ■1月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／つりコン

実在する全国各地の川や湖で遊べるソフト。釣り具メーカー「シマノ」の釣り具を使って、ルアー・エサ釣り・フライの3通りのフィッシングが楽しめる。「つりコン」にも対応。

**なんでもゆうこ** 60

獲物の情報が少ないので、ザコが掛かってしまうことが多いです。どんなルアーや釣竿がベストかということも自分で見つけるしかないし、釣り道具屋で買うときもほとんど説明なし。せっかく全国の魚が釣れるソフトなのに、ある程度の釣りの知識がないと詰まってしまうかも。いったん魚がヒットすれば、糸が切れないようにゆっくり巻いているだけでＯＫなんだけどね。自由に動けるスペースが少なくて、魚がいる場所は簡単に見つかるし、おびき寄せるテクニックもほとんどいらないので、リアルさには欠けるかな。

**袋こ〜じ** 50

釣り場の多さ、選べる釣り具の多さ、登場する魚の多さなどは、なかなかいい感じ。また、最近の釣りゲーで流行のルアーだけではなく、フライやエサ釣りなども楽しめ、しかもアスキーのつりコンにも対応してます。…というとスゴク完成度が高いようだけど、実際の釣りの部分はけっこうおざなり。とにかく投げてラインが切れないようにリールを巻くだけの単純作業。ラインのテンションが高くなっても、「リールを巻かないこと」以外の対処法がないってのも…。魚とのファイト時の演出もけっこう寂しいし。

## デュークニューケム トータルメルトダウン

■キングレコード■ＳＴＧ■1月28日■¥5,800(CD2枚組)
■MC(3ブロック)／TC／2P対戦可

パソコン版で好評を博した３Ｄ・ＳＴＧ。豊富な武器を駆使して、宇宙船や荒廃したロサンゼルスでモンスターと戦う。対戦ケーブルを使うことで、２Ｐ対戦も可能になる。

**TAC★** 40

とにかく撃って殺すゲーム。ステージの謎はノーヒント。初心者向けのレベルでも最初のステージでサクッと死ねます。個人的にはＯＫだけど、日本人が手を出す場合「これはこういうゲームだ」とわかったうえで、それを楽しめる人以外は痛い目に遭うでしょう。パソコンで登場したときは「スムーズに動くド派手なグラフィック」だったものも、今のＰＳでプレイするには、視界の狭いおおざっぱな画面だしなぁ。あと、メッセージ類を日本語訳しないまま移植するのも、そろそろ法律で禁止（笑）してほしいところ。

**城イドム** 70

「ＤＯＯＭ」タイプの３Ｄ・ＳＴＧ。とにかく難易度が高く、ちょっと進んではセーブする、ヒントのほとんどない謎に想像力を駆使して挑む、といったことが当たり前のようにできる人でないと楽しめないだろう。グラフィックやゲーム展開は地味で、爽快感はほとんどない。ただ、完成度そのものは高く、奥深い戦略が楽しめるのは確かなので、洋ゲーマニアなら十分満足できるはず。対戦ケーブルを使った２Ｐ対戦や、クイックセーブ（通常のセーブよりも所要時間が短くてすむ）などの配慮も評価できる。

## つんつん組3 〜カンジベーダー〜

■講談社■ＳＴＧ■1月28日■¥4,300
■2P対戦可

人気コミックのキャラが活躍するＳＴＧ。小学校で覚える漢字すべてを、遊びながら学習できる。カンジベーダーに盗まれた漢字を、次々に撃ち落として取り戻すのが目的だ。

**なんでもゆうこ** 50

ＳＴＧをしながら漢字の勉強をするっていうのがコンセプトのソフトだけど、最後まで似たようなステージが続くから、飽きるのは早いかも。かといって漢字の学習がちゃんとできるかと言えば…。敵を撃つのに忙しいのと、問題の形式が単調すぎて緊張感に欠けてしまうので、あまり成果が上がるとも思えないですね。漢字がほとんどからまないボス戦も疑問。ストーリーモードはけっこうテンポよく進むから小さい子も飽きずにプレイできるかも。「パラッパ」を思わせるポップなキャラクターは見ていて楽しかったです。

**城イドム** 40

指示された漢字に照準を合わせて撃つのが基本の、シンプルなガンＳＴＧ。子ども向けの世界観は悪くないと思うが、大人がプレイするとさすがにツライ（当たり前だが）。内容が単調すぎるうえに、どのステージも基本的に変わりばえしないのだ。また、ターゲットに狙いをつけにくくする障害物の存在も、うっとうしいだけといった感じ。ただ、指示された漢字を撃つだけの内容では、漢字の勉強にはならないと思う（ゲーム初心者がガンＳＴＧなどで照準を合わせるときの練習にはなるかもしれない）。

※前号に掲載した「封領域エルツヴァーユ」のレビューで、「必殺技によって威力の差が激しい」とありましたが、「持っている必殺技の性質によるキャラの能力差が激しい」の誤りでした。お詫びして訂正いたします。

## BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE

■ハドソン■対戦ACT■1月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可

人から獣に変身するシステムが特徴の、3D格闘ACTの続編。新キャラの参戦、威力の高いビースト・ドライブなど新要素も豊富。PSオリジナルの「カスタムモード」が加わった。

**ウォルフ中村　85**

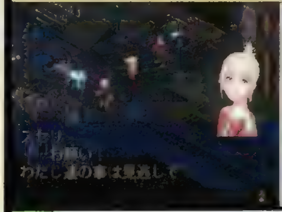
獣化という独自のシステムにいくつもの新要素を盛り込んだ意欲作。キャンセル可能な技が人間時にも取り入れられたり（獣化時にはさらに増える）、ライトガードとヘビーガードとでは防げる技に違いがあるなど、前作以上に細かい戦略が求められるようになった。ただ、それらのシステムを使いこなすための練習モードがないのはつらい（空中コンボの練習もVSモードを使うしかない）。キャラにイマイチ魅力がない、キャラ間のバランスがもうひとつ、といった部分も前作同様。ストーリーモードの充実はうれしいのだが。

**蘇我入鹿　70**

移植度はほぼ完璧に近い。よほどやり込んだ人でもない限り、アーケードとの差はわからないでしょう。しかし「攻めたほうが圧倒的に有利」な部分もそのまま移植されているので、初心者にはかなり厳しいバランス。とはいえ2種類のガードの使い分けや回り込みなど、防御する側の救済策もちゃんと用意されているので、ゲームを理解した者同士の対戦はかなり盛り上がる。ただ、トレーニングモードがないのは不満。コンボやキャンセルのタイミングなど、練習することは山ほどあるのに残念です。

## ECSAFORM（エクサフォーム）

■バンダイビジュアル■S・RPG■1月28日
■¥6,800(スペシャルディスク同梱)■MC(6ブロック)



行動にポイント制を導入した新システム（戦闘時のすべての行動で同じポイントを消費する）が特徴のS・RPG。詳細な設定やムービーを収録したディスクも同梱されている。

**伊集院健　65**

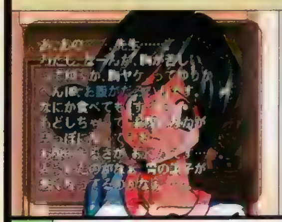
人造人間が主人公という設定はいいんだけど、ほとんどしゃべらないので主役としての存在感が希薄。S・RPGにしては、キャラの魅力がもうひとつといったところ。行動力ポイントを消費して行う戦闘は、敵が近づいてくるのを待って戦う「待ち」がメインで、戦略性も少ない。ただ、理動（魔法みたいなもの）専門キャラのヒロインは、理動攻撃が強いので育てがいがあるかも。気になったのは、セーブが戦闘前にしかできないこと。戦闘のあとには長いイベントが続くだけに、戦闘の前後にセーブさせてほしかった。

**袋こ〜じ　65**

非常に地味な画面で、見た目でかなり損してます。ただ、ユーザーに媚びることのないハードなストーリー展開と、細かいところまで練られている世界設定などがカッコ良く、ついつい続きが気になります。S・RPGとしては難度はそれほど高くないんですが、行動力がそのまま防御力になる（行動力を残しておかないと、敵の攻撃に耐えられずHPを直接削られる）など、システムにちょっとクセがあるので最初は戸惑うかも。あとは、建物に入るたびに長い読み込みが入るのもちょっと気になったかな。

## クリック メディック

■SME■AVG■1月28日■¥5,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



患者を診察し、その体内で細菌と戦うAVG。細菌にはジャンケンのような属性があり、それを利用して駆逐していく。実験によって新たな細菌を作り出すこともできる。

**なんでもゆうこ　60**

患者から聞いた話だけを頼りに、いきなり治療に入ってしまうのにはちょっとビックリ。問診でのヒントが少ないときなんか、ほとんど当てずっぽうで患部までたどり着かなくちゃいけなくて、苦労しました。体内を移動するのに時間がかかりすぎるから、一度入った場所にはダイレクトに行けるシステムにしてほしかったなあ。実験では、新種の細菌を作れるだけじゃなく、細菌のレベルアップなんかもできればさらにおもしろかったと思います。メモリーカードを2枚使った細菌移動はややこしかったです。

**TAC★　70**

発想はすごくおもしろいし、プレイし始めてしばらくは「おおっ」と思ったんだけど、それ以上ハマるにはいたらなかった。問診で患部を推測▶テキストから移動先を選択して患部に到達▶病原体とのバトルという流れが、すぐにルーチンワークになってしまい、それ以上の発展が感じられなかったのが原因。とってつけたようなアニメ系ギャルのキャラクターが、すっかり浮いてしまっているのもイタイ。システムのアイデアはすごくいいのに、一般向けに噛み砕きすぎてしまったのが残念というところ。

## デジモンワールド

■バンダイ■RPG■1月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)/2P対戦可

人気キーチェーンゲームがRPGになってPSに登場。エサを与えるなど、さまざまな世話をしながら80種類以上のデジモンを育てていく。データを持ち寄って対戦することも可能。

**TAC★　55**

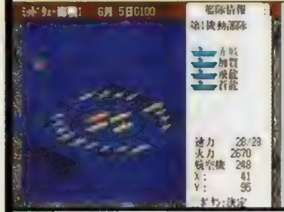
携帯ゲームのほうの「デジモン」も、3個ほど持ってます。見た目はすっかりRPGになってしまったのかと思いきや、携帯育成モノのテイストがしっかり移植されていて、モンスターを連れ歩きながら、その世話に（いい意味で）わずらわされる感覚が楽しめる。ただ、育成やバトルのゲームバランスがむやみに厳しく、攻略本のデータと首っ引きでプレイするのが前提になっているんじゃないかというレベルなのがツラかった。バトルやストーリーを楽しみながら育成する余裕が欲しかったと思う。

**Z佐藤　55**

モンスターの種類は多く個性的で感情移入はバッチリ。またモンスターを育成する以外に、メダルやカードを集めるコレクション要素が含まれているのも◎。ただモンスターをしつける際の、ほめる、怒るといった大事な行動がいちいちウインドウを開かなくちゃ実行できない。あと完全オートで展開する戦闘で、MPを使い切るとモンスターが戦わなくなる（通常の攻撃すらしない）など大事な部分に粗さが目立つ。内容的におもしろいだけに、もう少しメインのシステム部分を作り込んでほしかった感じ。とっても残念！

## 空母戦記

■アンバランス■SLG■2月4日■¥7,800
■MC(3ブロック)



パソコンで好評だった海戦SLG。登場する艦艇は200以上と、膨大なデータを搭載している。歴史に残る「ミッドウェー海戦」や「第2次ソロモン海戦」などをプレイできる。

**蘇我入鹿　50**

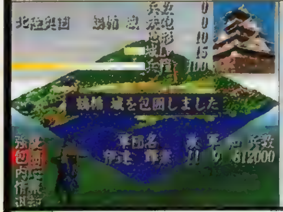
現代の海戦をテーマにした普通の戦術級SLGと思ってかかると、痛い目を見ます。本当に痛いです。こちらは敵を発見すらできていないのに、いきなり敵編隊の来襲を受けて空母が轟沈、ゲームオーバーになってしまうのです。仮に索敵に成功したとしても、きちんとした作戦がないと、やっぱり空母が沈んで、ゲームオーバー…。お話にならないくらい大変な戦いです。とにかく空母マニアの方なら100点満点文句ナシ、そうでないなら0点ということで、平均の50点です。チュートリアルの実写ムービーは必見？　か？

**がんの字　60**

良く言えばストイック、悪く言ってしまえばひどく地味な作品です。海戦のシミュレートのみに焦点を絞ったゲーム内容は、潔くて良いと思うのです。しかし、作戦の進行中はシンプルなマップ画面と、こまめな命令設定の繰り返し。戦闘になってもムービーの1つもなしというのは、さすがに退屈なのでは……。それに、せっかく細かいルールとデータを取り入れて奥深いゲーム性を実現しているのだから、例えばアメリカ側でも遊べるといったような、プレイに広がりを持たせる工夫がもう少し欲しかった気がします。

## 天下統一

■アンバランス■SLG■2月4日■¥5,800
■MC(12ブロック)



戦国SLGの人気作品がPSに登場。3つの時代からシナリオが選択でき、城攻めを始めとする本格的な戦を楽しむことができる。本作は、WIN版「〜乱世の覇者」の移植作。

**岩崎啓眞　65**

「おもしろいが問題が多すぎるゲーム」の典型例。まず読み込みが多くて遅い。次に情報の表示方法が悪く、文字が読みづらい。そして何より問題なのが、操作系の悪さ。マウスがあるとやりやすいゲームなのだが、マウスには対応していない。アナログコントローラにも対応していない。そして、カーソルの操作感が悪くて、動かすのが恐ろしく面倒…と、正直言わせてもらって、さっぱりいいところがないのだ。もとのゲームは名作SLGなのだが、このPS版で、そのおもしろさを感じるにはかなりの努力が必要だ。

**ウォルフ中村　60**

操作性、操作感とも×。マウスは未対応だしキーコンフィグもない。CDの読み込み回数も多ければ城選択時の✚キー入力方向もわかりにくい。城や街道に主眼を置いた内容は高く評価できるのだが、この移植にはガッカリした（私は大元のパソコン版は大好きだが、WIN版は未プレイ）。COM行動時の待ち時間はなくせないのだから、画面表示等の演出に凝るよりもテンポよくプレイできるように作ってほしかった。不親切なシステムのためにこのゲームならではのおもしろさが感じにくくなっている。もったいない話だ。

# アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)

■コーエー■RPG■2月4日
■¥6,800(プレミアムBOXは¥8,800)■MC(2ブロック)

人気育成ＳＬＧがＲＰＧになってＰＳに登場。女王候補の少女が、おなじみの守護聖たちとパーティを組んで冒険の旅に出発する。ＰＳ版だけのさまざまな新イベントも追加された。

**伊集院健**

ＲＰＧとしては非常に簡単。謎解きのようなシーンも自動で進んで、詰まるところがまったくないので、サクサク進むことができる。ただ、ストーリーはイマイチなので、ポイントは、恋愛イベントをたくさんこなしたり、好きな守護聖様をパーティに入れて強くする（といっても経験値稼ぎの必要なし）といった点に尽きるはず。イベントは宿屋に泊まるたびに発生する（一定期間）ため、何が起きるのかという楽しみもあるし、ラブラブエンディングの条件もやさしい。クリアタイムも15時間程度なのでお手軽。

**70**

**PON**

「アンジェ」ファンのためのＲＰＧ。一応ゲーム中にも説明があるけど、「２」をプレイしてないと理解できないことが多いでしょう。全滅することがないくらいゲームバランスが甘めなのは、さすが女の子ゲーム。キャラが小さい、読み込みが遅い、戦闘がかったるい等々、ＲＰＧの評価としては減点材料も多いかな。でも、守護聖様を自分の手で助けられる、好きな方とパーティが組める、というのはうれしい。プレゼントや恋愛イベントなどの要素がちゃんと盛り込まれているのもグー。愛があるなら、燃えられますよん！

**75**

# 維新の嵐　幕末志士伝

■コーエー■S・RPG■2月4日■¥7,800
■MC(5ブロック)

幕末が舞台のＳ・ＲＰＧ。坂本竜馬・土方歳三・オリジナルキャラの３つのシナリオで遊べる。集めた情報によって相手と論戦する「説得」など、特徴的なシステムは健在。

**うきき松崎**

私が「幕末」好きなので、それだけで評価はかなり甘くなっています。あえて難点をいうなら、パソコン版に比べてメッセージ表示などの処理が遅い、練習モードがあまりに簡略化されている、といったところでしょうか。練習モードは、もう少し丁寧でもよかったと思う。ＰＳ版のオリジナル要素も欲しかったしね（これはぜいたくか)。自分がオリジナルキャラとなって歴史を変えるというモードもいいけど、ストーリーモードもよくできています。坂本龍馬か土方歳三に興味があるのならオススメ……同志として(笑)。

**80**

**がんの字**

奇抜なノリの説得シーンや、幕末期の雰囲気をリアルに実感できるゲーム展開など、「維新の嵐」ならではの魅力は健在。プレイヤーが作成したオリジナルキャラでのプレイも可能で、ファンはもちろん、初めての人でも幕末史に興味があれば深く楽しめます。ゲームは地道な情報集めと自己鍛錬の繰り返しが中心なので、じっくり腰を据えて遊ぶのが苦手だとツライかもしれませんが。個人的には、オリジナルキャラ専用のイベントや、ＰＳ版ならではの要素も欲しかったかな。そしたらもっと楽しくなったと思うのです。

**80**

# サイバー大戦略 ～出撃！ はるか隊～

■システムソフト■ＳＬＧ■2月4日■¥6,800
■MC(１ブロック)

戦略ＳＬＧの人気シリーズが、装いも新たに登場。近未来を舞台にした物語（ＡＶＧ方式で進行）と、リアルな兵器が活躍する３Ｄの戦闘シーン（本格的な戦略ＳＬＧ）が特徴だ。

**蘇我入鹿**

「大戦略」って聞くと、ハードなイメージを想像しちゃうけど、このソフトは初心者向けに作られている感じで、非常に親しみやすいです。でも、各面をパズルのようにクリアできるので、じっくりと戦略を楽しみたい人には向いてないんじゃないかな？　スピーディーな展開や、キャラのかわいさには好感が持てますが、途中登場する選択肢の選び方にかかわらず、エンディングが１つっていうのはちょっと……。シナリオがあるんだから、ＡＶＧとしても楽しめるような作りにしてくれたら、なおよかったと思います。

**70**

**がんの字**

時流に合わせたキャラクターとストーリー性を取り入れた、現代風の「大戦略」というところでしょうか。シリーズの魅力である奥深い戦略性は、残念ながらかなり薄れています。けれども対地型、対空型といった特徴が、より細かく設定されたユニットを駆使する戦闘は、パズル感覚の楽しさがあっていい感じ。従来の「大戦略」をプレイしていた人は、このライトなノリと雰囲気になじめない（許せない？）ものがあるでしょうが、そんなこだわりは忘れて遊んでみれば、かなり楽しめると思いますよ。

**85**

# ARMORED CORE MASTER OF ARENA

■フロム・ソフトウェア■ACT■2月4日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/TC/PS(3ブロック)

ロボットを駆使して戦う３Ｄ・ＡＣＴに最新作が登場。シナリオやパーツの追加、登録選手を自分でエディットできる「ランカーメイキングシステム」など新要素も豊富。

**うきき松崎**

シリーズを通してプレイしている私でも、今作の難易度は「やや高いかな」と思えた。初心者にはかなり難しいゲームだろう。チュートリアルのような初心者に対する配慮が欲しかったし、最初のミッションくらいはもっと簡単なほうが良かったと思う。また、シリーズのファンとしては、新しいパーツや武器がもっと欲しかったかな。データをコンバートしたときに、武器のデータが変わっていたのが個人的に残念だったし（愛用のものが弱くなっていた)。ボリュームがあって長く楽しめるのはいいけど。

**75**

**蘇我入鹿**

３ＤロボットＡＣＴの定番ともいえる「ＡＣ」シリーズの第３弾。私は今作で初めてこのシリーズをプレイしたのですが、とにかく難易度が高いです。初めの頃は、ミッション１さえクリアできませんでした。まず、ボタン全部を使う操作法と、やたらに強い敵ＡＣ。操作は慣れればどうにかなりますが、敵ＡＣに関してはどうしようもありません。しかし、シナリオやシステムなど、本当に丁寧に作られているのも事実。本作に興味のある人は、まず１作目をプレイしてから、本作に挑戦することをオススメします。

**65**

# そのほかに発売されるソフト

(1999.1.28→1999.2.4)

### 1/28 Parlor！PRO5 パチンコ実機シミュレーション

■日本テレネット
■SLG■¥5,200

「ＣＲ加トちゃんくらぶ」など３機種を収録。育成ＳＬＧ風のモードも用意されている。

### 2/4 学園戦隊ソルブラスト

■キャラバン・インタラクティブ
■AVG■¥5,800

学園のトラブルに少女たちが立ち向かうＡＶＧ。育成要素やＳＬＧ風の戦闘シーンも。

### 1/28 パチスロ帝王～ビッグウェーブ・ピカ吾郎・BBジャンキー7～

■メディアエンターテイメント/Bull'S Eye
■SLG■¥5,800

人気機種「ビッグウェーブ」、「ピカ吾郎」などを忠実に再現したソフト。

### 2/4 祇園花2～金沢文子編～

■日本物産
■TBL■¥4,950

人気グラビアクイーン、金沢文子が登場するシナリオモードなどを搭載した花札ゲーム。

### 1/28 北電子バーチャパチスロ

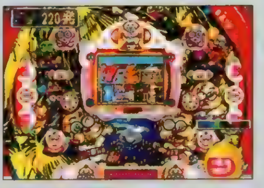
■マップジャパン
■SLG■¥6,800

「サーカス３」、「ジャグラー」、「プチマーメイド」、「大漁２」を収録のパチスロＳＬＧ。

### 1/28 魔女っ子大作戦

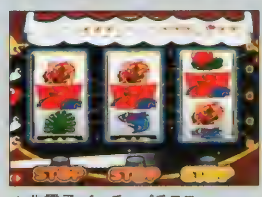
■バンダイ
■SLG■¥6,800

サリーちゃんやメグちゃんなど、一世を風靡した魔女っ子たちが総出演するＳＬＧ。

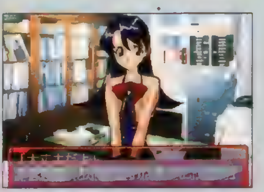


▲Parlor！ PRO5

▲パチスロ帝王



▲北電子バーチャパチスロ



▲学園戦隊ソルブラスト

▲祇園花2～金沢文子編～

▲魔女っ子大作戦

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

# 電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは 記録大発表

この「DPSコロシアム」は、読者ががんばって達成したPS記録を大募集しちゃうコーナーなのだ。また、右ページにあるように、現在募集中のR4およびクラッシュ3では、非売品アイテムを含む特別賞品を提供することが決定上位入賞者だけでなく、下位の人でも獲得チャンスはあるので、ぜひキミもチャレンジしてみよう！

## 今号のこの1枚

◀温井崇友さん（大阪府）の楽しい申請ハガキ。肝心のタイムも教えてくれって？ それは最終発表までのお楽しみなのだ。

●VOL.92オリジナルグッズ・プレゼント当選者：「メモ帳・京一」今村愛実（徳島県）、「メモ帳・如月」原島杏佳（福岡県）、「メモ帳・壬生」大内友美（大阪府）、「メモ帳・美里」大脇慎一（愛知県）、「メモ帳・小蒔」岡本洋祐（京都府）、「メモ帳・マリィ」木口敬一（群馬県）、（敬称略）※たくさんの応募、ありがとう!!

# 全国から集まった強者&好記録を大発表なのだ!

毎月、たくさんの記録申請ハガキが届けられるこのコーナー。今回はその中でも優秀だったり楽しかったりしたものをピックアップして、記録達成者やその記録をいろいろ紹介していくぞ。

なお、下の中間発表では、1月10日到着分のハガキを対象に、現在の上位5名の皆さんを掲載させてもらったぞ。本当の戦いはまだまだこれからなので、キミも頑張ってみよう！

## ザ・挑戦者ランキング

**中間発表 R4 ルール①**

| 順位 | 名前 | タイム差 |
|---|---|---|
| トップ | 河野智晃（神奈川県） | 2位とのタイム差……………1秒087 |
| 2位 | 星野英樹（埼玉県） | 3位とのタイム差…………0秒869 |
| 3位 | 芦田啓介（大阪府） | 4位とのタイム差…………3秒456 |
| 4位 | 井渕光太郎（山形県） | 5位とのタイム差…………0秒482 |
| 5位 | 平出武志（長野県） | 6位とのタイム差…………0秒543 |

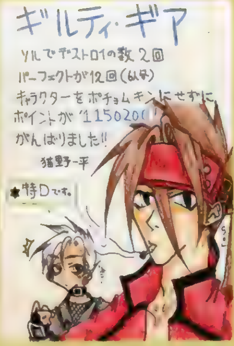
**中間発表 クラッシュ・バンディクー3**

| 順位 | 名前 | タイム差 |
|---|---|---|
| トップ | 黒須健一（東京都） | 2位とのタイム差……………16秒53 |
| 2位 | 河上弘（熊本県） | 3位とのタイム差…………3秒29 |
| 3位 | 温井崇友（大阪府） | 4位とのタイム差…………9秒48 |
| 4位 | AsR&広和（山形県） | 5位とのタイム差…………8秒56 |
| 5位 | 橋本崇（富山県） | 6位とのタイム差…………2秒75 |

## 特別発表 正式募集外の記録もたくさん届いているぞ

■『メタルギアソリッド』通常モードのオールクリアまでのタイムを競う。ステルス迷彩、バンダナは使用禁止だけど、エンディングはどちらでも構わない／荻原義寛（東京都） 1時間53分10秒

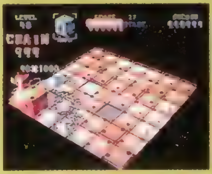
■『サンダーフォースV』ノーマルゲームでのスコアアタック／倉田尚（千葉県）76,135,685点




◀猫野一平さん（沖縄県）による、「ギルティ・ギア」ノーマルモードのスコアアタック（ポチョムキンは使用禁止）。女の子でこの記録はご立派！

◀小学生の女の子、荒川沙織さん（新潟県）から届けられた申請記録。「頑張ったんで、編集部の人に記録を見てほしくて送りました」ってノリのハガキも大歓迎だ。

■『X I』エンドレスでMCS（1回のチェインで獲得した点数）の高さを競う／ミック（福岡県）90,000点（2の目45個を999チェイン）



◀ミックさんによる『X I』のスーパーフレイ。記録達成までには、3時間以上も費やしていたぞ。

## オリジナルグッズ披露宴

### ビーズで作ったクラウド 作者：芽美（長野県）

今回紹介するのは、ビーズで作られた『FF VII』のクラウドだ。作者の芽美さんに話を伺ってみたぞ。「このコーナーをきっかけに私も何か作ってみようと思い、いろいろ案を練っているうちにビーズという素材を見つけました。思ったより難しかったんですが、どうにか仕上がったので見てください。まあ、デキは悪いですが、愛はこもっています（笑）。〝こういうグッズもあるんだぞ〟ということを皆様に知ってもらえたら嬉しいです（作者談）」。デキが悪いなんてとんでもない。素材の味が出た、とてもカワイイ作品だと思うぞ。

### 「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる便利なアイテムなのだ。

### 希望者にプレゼント

このビーズのクラウドを抽選で1名にプレゼントするぞ。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「ビーズのクラウド希望」という1文を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶2月10日消印有効

### このコーナーでは楽しい"作り方"で誕生した作品を待っているぞ

「オリジナルグッズ披露宴」では、カラーコピーを利用して作った作品よりも、手書き（手作り）の作品、とくに今までになかったような素材（作り方）の作品を優先して採用していくぞ。「こんなの作っちゃった人がいるのか！」とビックリするような作品（Vol.76や79がいい例）を待っているので、よろしく。

**参加希望者は右の欄外を見てね!**



★そのほかの記録募集情報●『R4』タイムアタックでのデビルカー限定の記録は「HelterSkelter」（ルール③）以外の7コース（逆走コースは除く）でも募集中。ハガキには「R4（ルール④）」と明記して、「選択したコース名／トータルタイム／（できればラップタイム）／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。しめ切りは3月20日消印有効とし、記録の確認はメモリーカードで行うぞ。●『R4』のルール①やルール②で、デビルカーでの記録を送ってしまった人もいると思うけど、そんな申請記録は自動的にルール③や④に回しているのでご安心を！

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

# 正式種目の紹介　キミからのチャレンジも待っているぞ

**記録申請の方法**　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

**申請時の注意点**　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

**申請ハガキのルール**　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

**エントリーのルール**　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため“編集部から連絡の上で”申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

## 募集中　クラッシュ・バンディクー3

**ルール**　タイムアタックモードで3面「ばんりのちょうとっきゅう」、9面「ピラミッドけんせつちゅう」、22面「クラッシュとりしまりちゅう」のベストタイム合計を競う。

**申請記録**　『クラッシュ3』と明し「3つの面の合計タイム（自分で計算しよう）」／3面タイム／9面タイム／22面タイム」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

## 『クラッシュ3』特別賞品　提供のお知らせ

この種目では、賞金（詳しくは下の欄外参照）に加えて、下のような特別賞品も提供するぞ。ヌイグルミは合計タイムの上位3名までに入賞した読者に、ピカピカキーチェーンは、3面、9面、22面の各ステージでの最高タイムを報告してくれた読者（合計3名）にプレゼント。どちらの賞品も、クラッシュのファンなら誰でも欲しくなってしまうはず。今からでも十分間に合うので頑張ってみよう。

**ヌイグルミ**　合計タイムの上位3名に!

◀クラッシュ君らしい、とぼけた表情がとってもラブリーなヌイグルミ。身長は30cmくらいだぞ。

**ピカピカキーチェーン**　各面のトップ1名に!

◀木箱の上に乗ったクラッシュ君をデザインしたキーホルダー。揺れるとピカピカと光る、なんとも愉快なものなのだ。

## DPSならではの“特別集計部門”も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう!

**男子小学生**　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

**男性30歳上**　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

**女子小学生**　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

**女子中高生**　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

**女性一般**　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

## 募集中　R4 RIDGE RACER TYPE4

**ルール①**　「タイムアタック」で「HelterSkelter」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

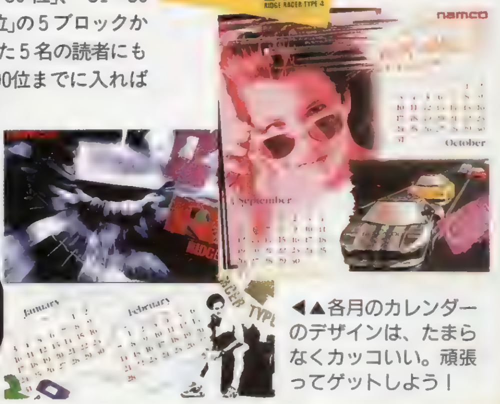
**申請記録**　『R4（ルール①）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

## 『R4』ルール①　特別賞品　提供のお知らせ

この種目でも、賞金に加えて、下のような特別賞品（ナント非売品なのだ!）も提供するぞ。この賞品は、上位10名までに入賞した読者だけでなく、「11〜15位」、「16〜20位」、「21〜30位」、「31〜50位」、「51〜100位」の5ブロックから抽選で選ばれた5名の読者にもプレゼント。100位までに入れば獲得のチャンスがあるので、諦めずに頑張ってみよう!

◀レコードジャケットを意識して作られたパッケージも、とってもオシャレ。



**1999年カレンダー**　上位10名+5名に!

◀▲各月のカレンダーのデザインは、たまらなくカッコいい。頑張ってゲットしよう!

## 募集中　R4 RIDGE RACER TYPE4

**ルール②**　「タイムアタック」で「Brightest Nite」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

**申請記録**　『R4（ルール②）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

## 新登場　R4（デビルカー限定）

**ルール③**　「タイムアタック」で「Helter Skelter」のトータルタイムを競う。使用車種はエクストラで手に入るデビルカー（No.20）限定。左ページの欄外にも目を通しておこう!

**申請記録**　『R4（ルール③）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用。

しめ切り▶3月20日消印有効

**挑戦の受け付けは…**（掲載予定：2月20日消印有効まで▶Vol.103で発表）
〒101-8305　（株）メディアワークス
「DPSコロシアム」係まで

**報酬**　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈，賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスが多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

# 4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど.れ」

4Cとは天然色フルカラーのこと。4色しか使えないワケじゃありません（笑）。

▲静岡県　珈琲りいさん：元気いっぱい、ハツラツなのですから。戦いますよね。彼女。

▼岡山県　水鶏さん：スゴク脳天気なんですが……強いし、しっかりした意志を持ってるし。ただのオバカさんじゃないことだけは確かです。

▲大阪府　昭直利さん：マリー……ロウソク似合いますよね(笑)。何となくなんですが。どうしてでしょう？暗闇も……似合いますね。

▲東京都　スティーブンさん：彼らの冒険の続きはまだなんですかねぇ？　役割分担がハッキリしてていい感じなんですけど。これぞパーティ。

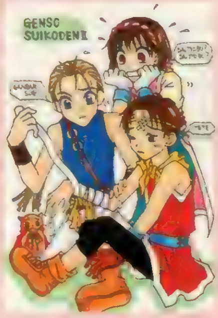
▼三重県　東本夕夜さん：カーバンクル、可愛いですよ。本当に。今回は召喚獣に当たるＧＦが大活躍です。各演出がいい感じなんですよ。

▲岩手県　ののきさん：彼女は何をしたかったんですかねぇ？探偵さんに調べてもらいました？

▼兵庫県　春姫さん：この2人、器用そうだからいい音しそうですよね。響き合う旋律。絡み合う心。なんというかＰＡ起こさないと。

▲静岡県　裕一さん：全てが終わった後……こんな明るい顔で暮らしたんでしょうか？　あと5年もしたらいい女になるでしょうから。

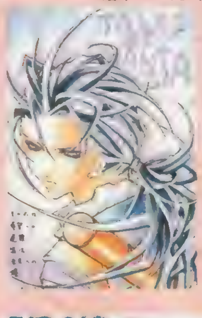
▼茨城県　まみこさん：ナナミはもう少ししっかりしてそうな気もしますけど、ジョウイの方が確実に手当は上手そうですよね（笑）。



▲大阪府　葉月あおりさん：これは……「エアガイツ」に登場できなかった恨みを……込めてませんね。いい笑顔です。光に溶けていくような。

▲東京都　ぱらスィーさん：いくら魔法のホウキでも落ちてくる葉はきりがないでしょうねぇ。さすがのアーチェでもめげたりするんでしょうか？

▼神奈川県　津田赤郎さん：ポケステいるでしょう。きっと仲魔を育てられるんですよ！　絶対！　多分！だったらいいなぁ……なのでした。



◀北海道　皐月さん：弓矢がかなり頼もしく思えますよね。後ろからスパスパ狙い撃ちなのでした。

◀静岡県　裕一さん：難しいところもありますが、基本的にそれほど難易度は高くないです。ＲＰＧ要素もありますし。

▲東京都　木乃さん：テヘへって感じの小蒔がいい感じです。うれしそうです。

▲茨城県　R!! さん：いえ、「久遠の絆」はこんなゲームじゃないような(笑)。コレはコレでステキですが。

▶埼玉県　小島要さん：ポリタンのイカスムービーは見ましたか？

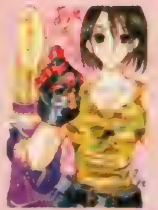
▲福井県　有栖川恭さん：マルーは若の頼みならどんな衣装でも着そうです。

▲和歌山県　ギ賊さん：彼女にはこういう格闘系の単純な戦いの方が向いてるかもしれません。本人がどう思っているかは判らないですけど。

▼神奈川県　楽柚さん：2人。寄りそって生きていくワケですね。中島みゆきの歌が聞こえてきそうな感じです。しみます。かなり。心に。

◀岐阜県　葉月ひとみさん：男のユーザーからはナマイキじゃないですか！　と嫌われっぱなしのようですが。

◀青森県　くめた夏緒さん：似合わないですよね。特に、スコールは自分の感情を表に出さなそうですし。



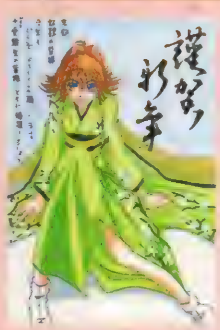
▲岩手県　瀬田戒里さん：あきら可愛いですよね。顔真っ赤にしちゃうし。

▲京都府　水柾珠呂さん：好かれてるでしょう、当然。召喚師はそれでなきゃ務まりません。でも、ヨダレでダラダラにされちゃいそうです。

◀京都府　ゆず21号さん：彼女がこんな感じでスカート押さえてたら、ついつい横目で見ちゃうでしょう。

◀岡山県　樹宮匡平さん：顔洗ったりって外でしてたんですかねぇ？　いいお姉ちゃん、というかいい娘さんですよね。

▲北海道　乃亜さん：「2」の話……全く聞こえてきませんねぇ……。トホホ。

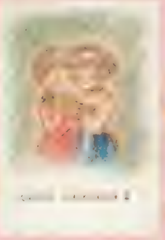



◀熊本県　都雲式さん：彼女なんですかね？　編集部ではキスティスなんですが……。発売後が楽しみです。どの娘が人気か。

◀宮城県　フォレストさん：リノアの犬を使った攻撃もかなりグッと来ます。腕から打ち出しますからね。ちゃんとエサまで与えて、調教した影が見え隠れします。

◀熊本県　鵠鴉さん：竜。手を差し伸べる竜。人間よりも優しく星を守ってくれるのかもしれません。でも釣りとか、妖精とかで脇道それちゃいますけど（笑）。

▼栃木県　アブサンさん：しかし似合う（笑）。元元格闘ゲームのキャラ？



▲和歌山県　太一さん：おでこの環があれば主人公と即判ります。

▼千葉県　天野比呂さん：またかい、なんでしょう。ツッコミ鋭く。

▲鳥取県　ねこ香織さん：自分を守り、キミを守るために。強く。

▼埼玉県　卯月レイヤさん：ケダモノ系……楽しそうです。お外。

▲埼玉県　堀川まじめさん：人質なんでしょうか？　悪魔相手に？

▼神奈川県　仲十泉さん：こんな真面目な彼女は見たこと……あります。

◀茨城県　CUSTOMさん：この3人はどうしたって一緒なのでしょう。静かに平和に、仲良く暮らしていく……と思いたいです。大人になればいろいろあるんでしょうけどねぇ（笑）。それでも一緒？

◀大分県　英桃さん：おみくじ、自分に巻いてるってことは大吉だったんでしょうか？

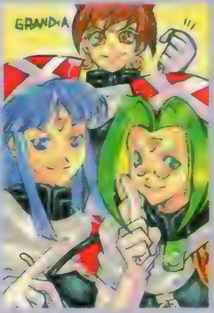
◀滋賀県　ごぢうりさん：キャラ、可愛いですよね。個性も豊かですしね。胸……。

## 移植化計画出張版

▼東京都　BLACKさん：さすがにもう無いんですかね？

▲大阪府　蒼紫戒さん：キャラ小さかったですが、○なゲームです。

◀神奈川県　佐伯マサメさん：敵もいい味出してますよね。移植は……？




▼神奈川県　津田赤郎さん：システム面をちょっと見直せばいいゲームになる気がします。オリジナル要素入りで……。

▲神奈川県　にいなこたるさん：「Ⅱ」は運命をバリバリに感じる作りでしたからね。「Ⅰ」「Ⅱ」セットでとか。

# ブロッコリーバレンタインパック

特製クリアケースの中に、各タイトルごとのキャラクターグッズ&
バレンタインチョコレートを入れて、貴方へ愛を贈ります。

2月5日
最終締切迫る

## ①Pia♥キャロットへようこそ!! 2

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)送料別
限定数　2000個

●内容●
- クリアケース(A4サイズ)
- メッセージCD
  ピクチャーレーベル仕様
  - 留守番電話メッセージ
  - おはようコール
  - おやすみコール
  - バレンタインメッセージ
  - ボイスデータ用メッセージ(パソコン起動音など)
- マウスパッド
- バインダー
- ピンズ
- バレンタインチョコ

©1999 Cocktail Soft/F&C Co.,Ltd.

## ②PALETTE

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)送料別
限定数　1000個

●内容●
- クリアケース(A4サイズ)
- メッセージCD
  ピクチャーレーベル仕様
  - 留守番電話メッセージ
  - おはようコール
  - おやすみコール
  - バレンタインメッセージ
  - ボイスデータ用メッセージ(パソコン起動音など)
- マウスパッド
- バインダー
- ピンズ
- バレンタインチョコ

©1999 FAIRYTALE/F&C Co.,Ltd.

## ③悠久幻想曲

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)送料別
限定数　1000個

●内容●
- クリアケース(A4サイズ)

腕時計
絵柄/ヘキサ

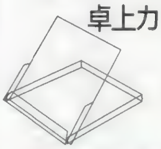
- マウスパッド
- バインダー
- ピンズ
- バレンタインチョコ

©Starlight Marry/Media Works Inc. ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.
©1998 Starlight Marry/Media Works Inc. ©1999 Starlight Marry/Media Works Inc.

## ④デ・ジ・キャラット

価格　¥3,000(税別)
通販価格　¥3,200(税込)送料別
限定数　1000個

●内容●
- クリアケース(A4サイズ)
- マウスパッド
- バインダー
- ピンズ
- 卓上カレンダー



- バレンタインチョコ

©BROCCOLI

**●最終締め切りでお申し込みの場合、2月13・14日にお渡し出来ない場合がございます。その場合は御連絡させて頂きます●**

## <予約方法>

●実際の商品と絵柄・内容は異なる場合がございますので、ご了承下さい。

**①直接ご来店になる場合**/下の申込用紙にご記入の上、ゲーマーズ各店でお申込下さい。商品は2月13日・14日の2日間に、ご予約なさったゲーマーズ店舗にてお渡し致します。尚、発送ご希望の方は、送料300円を添えてお申込下さい。

**②通信販売の場合**/申込書をご記入の上、合計金額と送料300円(いくつでも同じ料金です)分の郵便為替(為替には何も記入しないでください)といっしょに下記住所まで郵送して下さい。記入漏れがないようにご注意下さい。最終締切が2月5日必着です。

※通常通販と一緒の申込は御遠慮下さい。
※お申込の際は、限定生産品の為、全額前金制とさせて頂きます。
※ご予約後のキャンセル、及び返金は出来ませんので、ご了承下さい。
※直接ご来店になる場合、受取店舗の変更は出来ません。
※郵送でのお申込は、通信販売扱いになります。店舗でのお渡しは出来ません。
※予約が限定数に達し次第締切らせて頂きます。(その場合は前額返金致します)

**〒178-8691　東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー
バレンタインパック通信販売DP係**

お問い合わせ先/株式会社ブロッコリー 03−5372−6203(受付時間　月〜金10:00〜15:00)

きりとりせん

### バレンタインパック申込書(2/13・14受渡予定)

※コピー可
※お一人様1種類につき5個までお申し込み出来ます。

希望商品
①Pia ＿＿個　②パレット ＿＿個
③悠久 ＿＿個　④デジキャラット ＿＿個

合計　　円

住所
氏名　　電話番号

●商品受渡方法　店舗(　　店)・通販

### バレンタインパック申込書(2/13・14受渡)お客様控え

①Pia ＿個　②パレット ＿個
③悠久 ＿個　④デジキャラット ＿個

●商品受渡方法
店舗(　　)・通販

●お客様氏名

# 電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

気がつけばもうすぐ2月。年始に立てた抱負はしっかり守れていますか？　順調なあなたも、早くもコケちゃったあなたも、ゲームで行き詰まったら当コーナー。今号も気合いの入った攻略記事を取り揃えてお贈りします！

©石森プロ・東映 ©創通エージェンシー・サンライズ ©円谷プロ ©東映 ©BANPRESTO 1999

## スーパーヒーロー作戦

歴史を築いたヒーローたちが一堂に会する超豪華なRPG『スーパーヒーロー作戦』。地球を守るすべてのプレイヤーに贈る、簡潔、明解な攻略記事だ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

時代を超えて甦ったヒーローたちの、地球の存亡を賭けた戦い！　昔のヒーロードラマと同じように展開していく熱いシナリオは、無敵のヒーローの活躍に一喜一憂した"あの頃"の気持ちを呼び覚ましてくれます。大人になって忘れてしまった情熱を、憧れを、このゲームでもう一度、感じてみませんか？　(が)

| 発売中 RPG | ▶¥6,800　▶バンプレスト |
|---|---|
| | ▶MC(3ブロック) |

## 物語は佳境へ!　第53話〜第66話の難関をピックアップ攻略

53話以降のストーリーでは、新西暦195年に戻った主人公とガンダムパイロットたちが再び155年にとび、ガイアセイバーズを再結成するべく散り散りになったメンバーを捜す。懐かしい顔ぶれと再会をはたす中、ウルトラマンジャック以降のウルトラ兄弟や、宇宙刑事シャイダー、キカイダー01といった新顔のヒーローも続々と仲間になり、戦力はますます充実！　今後はいよいよ、敵の強さや特徴に応じて、自由にパーティを組み換えながらの戦いが可能になるのだ。ヒーローたちの力を結集して、地球の平和を守り抜こう！

◀すべてのヒーローに戦う機会があるストーリー終盤にそなえて、レベルは均等に上げておこう。

### 第62話　快傑ズバット参上!

このシナリオはマップが広く、道に迷いがち。市街地ではひたすら右上に向かって進めば、工場地帯に入れる。工場地帯でも最初は右上に向かって進み、「殺し屋ジョーのトランプ」が入った宝箱がある場所に着いたら、今度は左上の通路を進もう。あとは道なりに歩けば、イベントが発生するぞ。

①[illegible]市へ移動
▼
2早川健のイベント
▼
3市内を右上方向へ
▼
4工場内を右上方向へ
▼
5街の入り口へ戻る

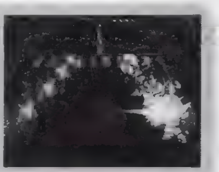
▲この場所に着いたら左上の道へ。ゴールは目前。

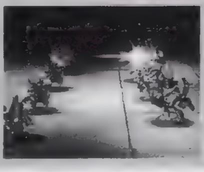
◀イベント戦闘は負ける方が難しい。ズバットが強い！

### 第54話　死神に戻るデュオ

ゼクスに救出されるイベントのあと、デビルガンダム細胞に侵されたモビルドールとの戦闘がある。数の上では不利な戦いだが、実力は圧倒的にこちらが上。新型ガンダムの性能を試しつつ、軽くひねってやろう。面倒ならバルカンの一斉掃射で倒せ。

①アールガンでL8コロニーへ
▼
②コロニーの奥で警備兵と会話
▼
3デュオ、五飛と出会う
▼
4ゼクス登場
▼
5デスサイズヘル登場
▼
6輸送船内での会話





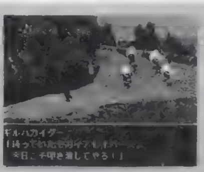
▶パワーアップした特殊攻撃を使えば、イッキに片づけられる。

▲デスサイズヘル&アルトロンガンダムとの共同戦線。楽勝だ。

### 第64話　明鏡止水の心

高野山の入り口でメタルダーと再会できる。パーティに入れるなら、装備をしっかり整えよう。高野山は最初の分岐路を右、次の分岐路を左に進むと、山頂に着く。メタルダー対ワルダー、ドモン対バルスキーのイベント戦闘は、どちらも2ターンで強制終了。バルスキーとの戦闘では、待望のゴッドガンダムがいよいよデビューだ。

1バビロスのメインルームへ
▼
2高野山へ移動
▼
3高野山の山頂へ行く
▼
4ワルダー、ビジンダー登場
▼
5バルスキーと戦闘
▼
6ヒイロの自爆イベント



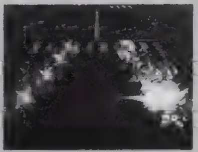
◀高野山の中腹では、ギルハカイダーが襲ってくる。

◀攻撃力が高いキカイダーとキカイダー01で迎え撃て！

### 第56話　再会のサンクキングダム

ウイングゼロとエピオンのイベント戦闘は4ターンで強制終了。エピオンを倒すことは不可能なので、ひたすら防御で耐えるのが得策。逆に市街地で出現するMDトーラスは、バルカンを撃ちまくるだけで倒せる。そして最後のガンダムファイトに勝つと、アレンビーが仲間に！

1ガンダムエピオン登場
▼
2ウイングゼロと戦闘
▼
3MDトーラスと戦闘
▼
4ピースミリオンのアジト・司令室へ
▼
5ゼクスの部屋へ
▼
6ピースミリオンのアジトから脱出
▼
7アレンビーと戦闘
▼
8トロワ登場



◀市街地でのイベント戦闘。1体ずつ確実に倒そう。

◀意外と手強いアレンビー。全力でかからないと負けるかも。

### 第65話　千の顔を持つ帝王・ネロス

1Fでギルハカイダーとの戦闘があるが、相手は1人、ラクに勝てる。すべての牢屋を調べて人質を救出したら、3Fの作戦室へ。扉がロックされていて開かないことを確認したら、3F階段の場所まで戻り、そこから下に進んで1つ目の部屋に入ろう。そこでロックを解除できるぞ。

1バビロスのメインルームへ
▼
2TDF基地へ移動
▼
3陽動部隊のイベント
▼
4潜入部隊がTDF基地1Fへ
▼
5 1Fの牢屋をすべて調べる
▼
6TDF基地3Fの作戦室へ
▼
7クールギンと戦闘
▼
8ゴッドネロスのイベント

▲牢屋では多くのヒーローと再会できる。

▲ちなみに、ビジンダーとレインも戦列に加わるぞ。



やっぱり電撃だね!
■スーパーヒーロー作戦　完全攻略ガイド（2月1日発売予定　定価：本体950円＋税）
なつかしの特撮ヒーローたちが総出演するRPGを電撃攻略王シリーズが完全攻略！　シナリオに沿って解説するフローチャートとマップで悩みを解消。特別企画で、特撮ヒーローたちのビジュアルや宮内洋氏のインタビューも掲載で内容盛りだくさん！

# サーカディア

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

精神世界での心の葛藤や仲間たちとの交流、そしてその戦いを描く「サーカディア」。緻密なストーリーを、より深く楽しむための詳細データ集だ!

RPGやらAVGやら恋愛SLGやら、いろいろなジャンルの要素が詰め込まれている「サーカディア」。そういった作品は広く浅くて、結局どの要素も内容が希薄になりがちなのですが、このゲームは全体的に奥深く作り込まれていて楽しく遊べるのです。個人的には「幻魔大戦」を彷彿とさせるシナリオが気に入ってます。　(が)

| 発売中 AVG | ▶¥5,800　▶SCEI |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応) |

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

## 世界を救うために、共に戦う14人のデータを大公開!!

ナイトメアと戦って潜在能力を覚醒させつつ、超能力を持つ仲間を集めるこのゲーム。ストーリーに登場する14人の超能力者たちは、仲間にできれば一緒に戦ってくれるだけでなく、交流を深めると様々なドラマを見せてくれる。つまり、彼らは共に戦う仲間であると同時に、物語に奥行きを持たせる主要人物でもあるのだ。そこで、今回は超能力者すべての戦闘能力と、仲間にできるイベントの発生時期を公開!　この詳細データを参考に、仲間にしたいキャラを選んで確実にゲットしていこう。

### キャラクターイベントの流れ

**自己紹介イベント** ▶ **超能力イベント**
超能力イベントを成功すると、戦闘時に、たまに助けにきてくれるようになるぞ。

超能力イベントには、自己紹介イベントの後に何度か会うと発生するものと、特定の日時になると自動的に発生するものの2種類がある。

▶ **イデアイベント**
超能力イベントで仲間にした後、さらに何度も会って交流を深めていくと、イデアの中でナイトメアと戦うイデアイベントが発生!

▶ **成功!**
イデアイベントを成功させたキャラは、最後の戦いまで協力してくれる。

▶ **失敗!**
イデアイベントに失敗すると、イデアを失ったキャラが敵になるのだ!

### 朝倉優美

回復のエキスパート。「サイレントデザイア」は、イデアイベントで修得する。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 補助 | エターナルグリーン | 味方単体のPPを回復 | 5 |
| 超能力 | 補助 | ガーディアン | 味方単体に対する敵の攻撃を無効化(2ターン有効) | 10 |
| 超能力 | 補助 | サイレントデザイア | 味方全体のPPを回復 | 38 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月18日〜22日 | 時間 | 15:10〜15:30 | 場所 | 総合病院 |
| イベント | 内容 | 意識を取り戻した優美を見舞う弘樹。優美は改めて、戦う決意をする | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月25日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 普通科 |
| イベント | 内容 | 攻撃の能力がないことを悩む優美が、その心の隙を突かれて憑依される | | | | | |

### 桐生院綾彦

「オウギフウイン」が使える。補助系の能力に優れ、妹同様、敵に回したくない人。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | クモノシライト | 複数の敵を攻撃 | 8 |
| 超能力 | 補助 | キョウランノマイ | 敵単体を混乱 | 10 |
| 超能力 | 補助 | オウギフウイン | 敵全体の最も消費PPの多い技を封じる | 22 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月19日〜26日 | 時間 | 15:10〜15:30 | 場所 | 史学科 |
| イベント | 内容 | 沙夜香に用事を頼まれて史学科に足を運んだ弘樹に、綾彦が戦いを挑む | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月29日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 総合病院 |
| イベント | 内容 | 総合病院で定期検診を受けていた綾彦がナイトメアに憑依されてしまう | | | | | |

### 桐生院深雪

精神操作が得意。すべての敵を混乱させる「キケンナサヤキ」が、かなり使える。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ムジヒナホホエミ | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | アマイマボロシ | 敵単体を混乱 | 10 |
| 超能力 | 補助 | キケンナササヤキ | 敵全体を混乱 | 28 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月18日〜24日 | 時間 | 15:20〜15:40 | 場所 | 事務局 |
| イベント | 内容 | 深雪に会うため事務局へ足を運んだ弘樹は、突然、何者かに攻撃される | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月28日に強制 | 時間 | 11:00〜 | 場所 | 桐生院家 |
| イベント | 内容 | 龍神の生け贄にされた深雪を救うため、弘樹は深雪のイデアに潜入する | | | | | |

### 五十嵐啓介

超攻撃型の熱いキャラクター。「レッドインフェルノ」が強力だが、濫用は禁物。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ファイアカクテル | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | バーニングウォール | 味方単体の攻撃力をUP | 10 |
| 超能力 | 攻撃 | レッドインフェルノ | 敵全体を攻撃 | 32 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月17日〜19日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 大学前 |
| イベント | 内容 | 特殊カメラの開発を依頼に学園を訪れた啓介に、弘樹は協力を求める | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月24日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 校門 |
| イベント | 内容 | 悲しい過去を弘樹に語った啓介は、突然襲ってきた敵に戦いを挑むが… | | | | | |

### 影守聖

全体攻撃の技しか持たない変わり種。単体の敵に対しては「フリーズ」で十分かも。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ブリザード | 敵全体を攻撃 | 10 |
| 超能力 | 補助 | フリーズ | 敵単体の動きを封じる | 15 |
| 超能力 | 攻撃 | アブソリュートゼロ | 敵全体を攻撃 | 32 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月17日〜23日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 総合病院 |
| イベント | 内容 | 聖に会いに病院をたずねた弘樹の前に、謎の少女「真由香」が現れる | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月29日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 総合病院 |
| イベント | 内容 | 真由香の回復に安堵する聖に、タナトスの刺客が襲いかかる! | | | | | |

### 保坂良太

攻撃力の高さはトップクラス。その一方で、PP回復もできる、万能タイプのキャラだ。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | コレデモクラエ | 敵単体を攻撃 | 15 |
| 超能力 | 補助 | チョットヒトイキ | 味方単体のPPを回復 | 10 |
| 超能力 | 攻撃 | ワンダーフラッシュ | 敵単体を攻撃 | 20 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月17日〜23日 | 時間 | 15:20〜15:40 | 場所 | グラウンド |
| イベント | 内容 | 弘樹が優美の命を救ったことを知った良太は、弘樹に勝負を申し込む | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月24日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | グラウンド |
| イベント | 内容 | ナイトメア退治に明け暮れる良太の前に、思わぬ強敵が現れて…… | | | | | |

### 大塚守

優しげな見た目どおり、補助系の能力に優れているキャラ。「ブラック…」が使える。

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | フォトンウェーブ | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | ブラックボックス | 味方全体の防御力をUP | 10 |
| 超能力 | 補助 | インテグラルゾーン | 味方単体を防御 | 18 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月17日〜24日 | 時間 | 15:00〜15:30 | 場所 | 物理学科 |
| イベント | 内容 | 実験中の事故がきっかけでナイトメアが出現。弘樹と守が協力して戦う | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月25日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 物理学科 |
| イベント | 内容 | 結晶化の実験を続けるべきか悩む守に、ナイトメアの魔の手が伸びる! | | | | | |

### 竜門要

風をイメージした超能力の使い手。破壊力抜群の「ギガストーム」で敵を一掃だ!

| | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ソウルストリーム | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | テイルウィンド | 味方単体の回避率をUP | 8 |
| 超能力 | 攻撃 | ギガストーム | 敵全体を攻撃 | 32 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イベント | 超能力 | 発生期間 | 6月17日〜24日 | 時間 | 15:00〜15:30 | 場所 | 職員室 |
| イベント | 内容 | 生徒指導室で要を見かけた弘樹は、彼が超能力を使うところを目撃する | | | | | |
| イベント | イデア | 発生期間 | 6月24日〜7月3日 | 時間 | 15:00〜15:40 | 場所 | 普通科 |
| イベント | 内容 | 要の身に危険が迫っていることを知った弘樹は、要の家に急行するが… | | | | | |



**ポイントQ&A**

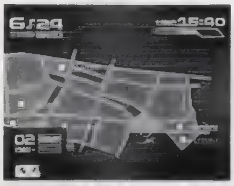
Q:このゲームには恋愛SLGの要素も取り入れられていますが、最も仲が良いキャラが誰かでエンディングが変わったりするのですか?
A:もちろんです。決戦前夜のイベントや科学庁決戦のクライマックス、エンディングのラストシーンなどの見せ場には、最終的に一番友好値の高かったキャラが登場します。好みのキャラには存分に愛(友)情をそそぎましょう!

## パーフェクトな攻略を目指して！ 3つの重要ポイントをチェック

### POINT1◉イデアイベントの注意点

**イデアイベントに入ると、以降の放課後の行動はキャンセルされる（当日のみ）。イデアイベントは発生時間内のギリギリまで起こさずに、他のイベントや戦闘をこなそう。**

フリームーブ画面でキャラの名前の前にある"■"が赤く点滅していたら、イデアイベント発生の合図。とりあえず、下のリストで発生期間と時間の範囲を調べて、例えば15:00～15:40までになっていたら、15:30までは他の超能力者と会ったり、戦闘をこなしておくと行動回数を損せずにすむぞ。可能であれば、翌日に繰り越してもいい。



▲発生期間を越えると、2度と起こらなくなるので注意すること。

### POINT2◉敵に仲間を奪われる法則

**キャラは友好値（内部パラメータで非表示）の低い順に敵に奪われてしまう。取られたくないキャラとは仲良くなっておくべし。**

イデアイベントで"最後まで一緒に戦ってくれる仲間"を1人得るたびに、その時点で最も友好値の低い"超能力イベントを成功させている仲間"が1人、敵に奪われてしまう。これは残念ながら防ぎようがない。取られたくない仲間のキャラとは、できるだけ交流を密にして仲良くなっておこう。イデアイベントを成功させれば、その仲間はもう敵に奪われることはない。

▲最終的に味方と敵の超能力者の人数は同じになる。苦戦は必至？

### POINT3◉「宿命の対決」攻略法

**敵になってしまった超能力者との戦いは熾烈を極める。下のデータで敵の能力をしっかり把握しておいて、宿命の対決に臨もう。**

科学庁の最深部で弘樹たちを待ち受けている、御剣晃ひきいる敵の超能力者軍団。彼らとの対決で最も厄介なのは、優美や深雪、綾彦など、強力な補助系の技を使うキャラだ。戦闘が始まったら敵の超能力者が使える技を下のデータでチェックし、強力な補助系の技を持っている敵から集中攻撃でつぶしていくのが得策だぞ。

▶逆にいえば、仲間の補助系の技をうまく使えば有利に戦えるということ。綾彦や深雪が味方だと心強い。

### 如月美海

攻撃力は低めなので、「レインボーフロート」で味方のサポートに回ろう。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | マーブルポップ | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | レインボーフロート | 味方単体の防御力をUP | 8 |
| 超能力 | 攻撃 | スパイラルカッター | 複数の敵を攻撃 | 18 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～24日 | 15:10～15:30 | 総合病院 |
| 内容 | 病院の中庭で猫のビアンカを捜す美海。弘樹はビアンカ捜しに協力する | | |
| イデア | 6月26日～7月3日 | 15:00～15:40 | 総合病院 |
| 内容 | 美海とトレジャーアイランドへ行く弘樹。楽しい時間を過ごすのだが… | | |

### 杉浦泉

補助系の技の効果を解除できる貴重な存在。それだけでなく、攻撃の能力も高めだ。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | バステト | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | アヌビス | 敵もしくは味方単体にかけられた補助効果を解除する | 10 |
| 超能力 | 攻撃 | ホルス | 敵全体を攻撃 | 32 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～24日 | 15:10～15:40 | 繁華街 |
| 内容 | 泉が歌っているライブハウスに足を踏み入れた弘樹の受難 | | |
| イデア | 6月24日～7月3日 | 15:00～15:40 | 繁華街 |
| 内容 | 自分の曲を否定されて落ち込む泉を、弘樹はなんとか励まそうとする | | |

### 篠原智美

「ミスティラビリンス」の使い勝手がいい。そのぶん敵に回すと、かなり凶悪。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | フォルテシモ | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | ドリーミングソナタ | 味方単体のPPを回復 | 10 |
| 超能力 | 補助 | ミスティラビリンス | 味方全体の回避率をUP | 15 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～24日 | 15:20～15:40 | 音楽ホール |
| 内容 | 音楽ホールへ向かった弘樹は、手を押さえてうずくまる智美を見つける | | |
| イデア | 6月24日～7月3日 | 15:00～15:40 | 音楽ホール |
| 内容 | 父親に殴られ傷心の智美の前に、ナイトメアが現れる！ | | |

### 速水健吾

さすが空手の達人。攻撃力の高さには目を見張るものがあるぞ。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ガイアナックル | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 超能力 | 補助 | エナジェティック | 味方単体をかばう | 14 |
| 超能力 | 攻撃 | エクスプロード | 敵全体を攻撃 | 34 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～24日 | 15:20～15:40 | 柔道場 |
| 内容 | 健吾に会うため道場を訪れた弘樹は、健吾と師匠の言い争いを目にする | | |
| イデア | 6月24日～7月3日 | 15:00～15:40 | 柔道場 |
| 内容 | 弘樹たちは、健吾の師匠のイデアにナイトメアが憑依しているとにらむ | | |

### 矢沢麻衣

女の子ながら、使える技はすべて攻撃関係。水に愛された戦うスイマーなのだ。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ブルースマッシュ | 敵単体を攻撃 | 8 |
| 超能力 | 補助 | マーメイドボイス | 味方単体の攻撃力をUP | 10 |
| 超能力 | 攻撃 | タイダルウェイブ | 敵全体を攻撃 | 35 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～25日 | 15:20～15:40 | 購買部 |
| 内容 | 弘樹は購買部で、「うむ」を立ち読みしている麻衣に出会う | | |
| イデア | 6月24日～7月3日 | 15:00～15:40 | プール |
| 内容 | 親友の里香との関係に悩む麻衣は、里香も仲間に加えたいと弘樹に頼む | | |

### 乾沙夜香

敵のPPを吸収するという特殊な能力を持つ、技の内容ではかなり変則的なキャラ。

| 区分 | 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|---|
| 超能力 | 攻撃 | ロシアンルーレット | 敵単体からPPを吸収 | 8 |
| 超能力 | 補助 | エゴイスティック | 自分のみ敵の攻撃を無効化（2ターン有効） | 10 |
| 超能力 | 攻撃 | プレシャスジュエル | 敵全体からPPを吸収 | 32 |

| イベント | 発生期間 | 時間 | 場所 |
|---|---|---|---|
| 超能力 | 6月17日～25日 | 15:30～15:40 | 職員室 |
| 内容 | 沙夜香の研究室を訪れた弘樹は、倒れている沙夜香を見つける | | |
| イデア | 6月24日～7月3日 | 15:00～15:40 | 職員室 |
| 内容 | 兄の墓前で戦いの決意を新たにする沙夜香の前に、タナトスの刺客が！ | | |

### ◉ところで主人公は？

主人公自身のストーリーは、毎週の土、日になると強制的に進む。フリームーブで自由に行動できるのは7月3日まで。使える技のデータは以下の通りだ。最後の技「アタラクシア」は超強力な攻撃系の技だが、対晃戦に入らないと覚えない。

| 分類 | 技名 | 効果 | 消費PP |
|---|---|---|---|
| 攻撃 | ルナティックアロー | 敵単体を攻撃 | 5 |
| 補助 | スペクトラルドーム | 味方単体を防御（2ターンの間、敵の攻撃を無効化する） | 10 |
| 攻撃 | グランノヴァ | 敵全体を攻撃 | 28 |
| 攻撃 | アタラクシア | 敵全体を攻撃 | 60 |

### ◉特殊な発生条件のあるイベント

14人のキャラの中で、良太、綾彦、深雪の3人はイデアイベントを発生させるために、特殊な条件を満たす必要がある。それぞれの条件については下のリストにまとめておいたので、そちらをチェックしてほしい。なお、優美＆良太、綾彦＆深雪など、縁深い関係のキャラたちが科学庁の決戦に参加していると、特別な会話（両方が味方、両方が敵、味方と敵の3パターン）が交わされるぞ。

| キャラ名 | イベント分類 | 特殊な条件 |
|---|---|---|
| 良太 | イデアイベント | ヒット競争で良太に完敗するイベントを見ていること |
| 綾彦 | イデアイベント | 6月28日に起こる深雪のイデアイベントに成功し、深雪が仲間になっていること |
| 深雪 | イデアイベント | 深雪の友好値（隠しパラメータ）が一定以上に達していると、6月28日に強制イベントとして起こる |

**ポイント Q&A**

Q：1日の最後に、ナビとおじさんのどちらと話すかを選ぶ場面がありますが、おじさんと話すと何かいいことがあるのですか？
A：ないです（笑）。強いて挙げるなら、おじさんが好きな映画のタイトルがわかることでしょうか。タイトルは、「脅威の対決！ アマゾネス対半魚人ディレクターズカット」、「宇宙人大量発生！ その時、愛は地球を救う」の2つです。これさえわかれば、おじさんと話す必要はないかもしれません。

# LUNATIC DAWN Ⅲ
## ルナティックドーンⅢ

前号では初心者のための攻略をお伝えしたが、今回は中級者以上の冒険者のためにお得な情報を公開！　これを読んで『ルナドンⅢ』を遊び尽くそう!!

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

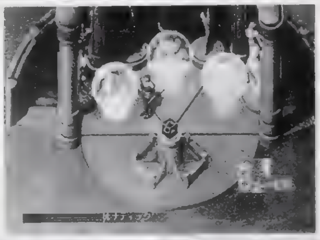
ゲームを進めていくうえで重宝するのが仲間の存在だ。プレイヤーの魅力が高いと仲間になってくれるのだが、なかには人間とは違う種族もいる。「ちびドラゴン」「ドワーフ」「猫人」「線の人」「ナスビ」「まんぼう」などの６種族がそれだ。違う種族を仲間にすることで遊べるようになるミニゲームも存在するぞ。（山石）

| 発売中 RPG | ▶¥5,800　▶アートディンク |
|---|---|
| | ▶MC(7ブロック)、AC(DS対応)、PS(9ブロック) |

©1998 ARTDINK. All Rights Reserved.

# 最強の冒険者へのホップステップジャンプ!!

ゲームの中に構築された世界で、プレイヤー自身が目的を見つけ自由に生きることができる。それが本作の特徴であり醍醐味。そして、そんな広大な『ルナドン』ワールドには、冒険者の好奇心をくすぐる数多くの〝謎〟が存在している。そこで今回は、必殺技や特殊ワールドの紹介と、最強アイテムの入手方法を伝授！　さらには、本作最大の謎となっている〝悪魔の世界〟への道すじまでお教えしましょう。



◀冒険が楽になるか、難しくなるかはリンクゲートの使い方しだい。どんどん活用しよう。

## 最強へのHOP　キミは覚えたか!?　全8種類の必殺技!!

武器、魔法のほかに必殺技という攻撃手段があるのが「ルナドン」の特徴の１つ。必殺技を覚えるには、ダンジョンなどで手に入る「必殺技の本」が技ごとに必要となるのだが、本を使っただけでは技を覚えることしかできないのだ。実際に技を使うためには攻撃や魔法などのスキルレベルが規定以上に達していることが条件になるぞ。

◀８種類ある必殺技をすべて覚えれば、どんなモンスターでも恐れることはない。

| 名称 | 必要スキルレベル | | | | 消費HP | 消費MP | 持続時間 | 解説 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 攻撃 | 魔法 | 防御 | 敏捷 | | | | |
| ソニック・ブレード | 5 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 一発のみ | 真空波を打ち出し敵１体にぶつける技 |
| 剣の舞い | 10 | 0 | 0 | 0 | 20 | 0 | 一発のみ | 周囲にいる敵全員に攻撃できる技 |
| 光の剣 | 20 | 10 | 0 | 0 | 30 | 0 | 一発のみ | 光の力を正面の敵に向け放ち、直線上にいる敵すべてを貫ける技 |
| 邪封剣 | 30 | 15 | 0 | 15 | 40 | 40 | 一発のみ | 敵１体に対して連続して８回武器攻撃ができる技 |
| 狂神剣封殺撃 | 40 | 20 | 0 | 20 | 50 | 50 | 一発のみ | 敵１体に対して連続して16回武器攻撃ができる技 |
| ソウル・ブースト | 10 | 20 | 0 | 5 | 60 | 60 | 30秒 | 攻撃力と魔法力を一定時間のあいだ倍増させる技 |
| バーニング・ブラッド | 40 | 30 | 0 | 20 | 80 | 80 | 60秒 | 一定時間無敵になり、攻撃力も３倍になる技 |
| ノヴァ | 50 | 40 | 30 | 20 | 100 | 100 | 一発のみ | 自分の残りHP分のダメージを画面内の敵全員に与える技 |

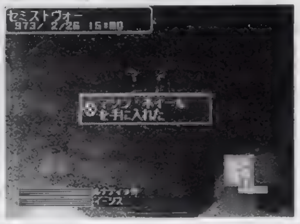
※表の見方：名称…技の名前。必要スキルレベル…使用するために必要なスキルレベル。攻撃、魔法、防御、敏捷…各スキル。消費ＨＰ…技を使う際に消費するＨＰ。消費ＭＰ…技を使う際に消費するＭＰ。持続時間…技が持続する時間。解説…技の説明。

## 最強へのSTEP　地域色豊かな特殊ワールドを極めよう!

本作にはさまざまな特殊ワールドが存在する。特別なアイテムがいっぱい落ちている世界や、髪型がアフロヘアの人々が住む世界など、その内容は本当に特殊なものばかり。これら特殊ワールドに旅立つためには、リンクゲートで特殊アイテムを使う以外に、ＣＤやメモリーカードを使っても行くことができる。どんな変わった世界があるのか、通常とはちょっと変わった28の世界を紹介するぞ。

▲住人の頭にバニーの耳が付いている世界。今年の干支にちなんでか、それとも…!?

▼売れば5000GPの「マシン・ホイール」が落ちている。これで貧乏はしない？

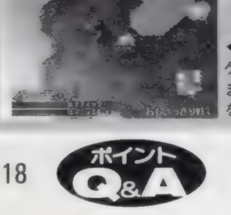


| NO. | 解説 |
|---|---|
| ワールド1 | 住人の髪型がアフロヘア |
| ワールド2 | 住人の髪型がロングヘア |
| ワールド3 | 住人の髪型が三つ編み |
| ワールド4 | 住人の髪型が短髪 |
| ワールド5 | 住人の髪型がシノラー |
| ワールド6 | 住人の髪型がモヒカン |
| ワールド7 | 住人がバニーガールの耳を付けている |
| ワールド8 | 住人がシルクハットをかぶっている |
| ワールド9 | 住人がヘルメットをかぶっている |
| ワールド10 | 住人の格好がカウボーイ |
| ワールド11 | 住人の髪型がちょんまげ |
| ワールド12 | 住人が頭に扇子を付けている |
| ワールド13 | 住人の髪型が坊主頭 |
| ワールド14 | 灰がいっぱい落ちている |

| NO. | 解説 |
|---|---|
| ワールド15 | 草がいっぱい生えている |
| ワールド16 | 薬草がいっぱい生えている |
| ワールド17 | マンドラゴラがいっぱい生えている |
| ワールド18 | ナイトシェイドがいっぱい生えている |
| ワールド19 | きのこがいっぱい生えている |
| ワールド20 | たんぽぽがいっぱい生えている |
| ワールド21 | 死の薬がいっぱい落ちている |
| ワールド22 | スキル水晶がいっぱい落ちている |
| ワールド23 | 火の種がいっぱい落ちている |
| ワールド24 | 風の種がいっぱい落ちている |
| ワールド25 | 地の種がいっぱい落ちている |
| ワールド26 | 水の種がいっぱい落ちている |
| ワールド27 | マシン・ホイールがいっぱい落ちている |
| ワールド28 | 卵がいっぱい落ちている |

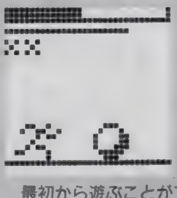
### ちょっとより道　ポケステで10倍(編集部比)楽しむ『ルナドンⅢ』!!

ポケステで遊ぶことのできるミニゲームは全部で４種類。このうち「しょ～がい」以外で遊ぶにはリンクゲートダンジョンの99階でランダムで手に入る「へた」や「ひれ」などの特殊アイテムが必要。これらを使用して特定の世界に行き、住人を仲間にしないと遊ぶことはできない。



◀他の３種類のミニゲームを遊ぶため、まずは特殊アイテムを入手しよう。

**その① しょ～がい**



◀ぶつかるとミスになる。３回までは大丈夫だ。

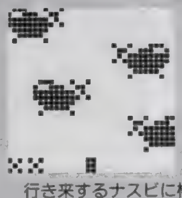
最初から遊ぶことができるミニゲーム。次々と現れる障害物をジャンプボタンでかわしつつゴールを目指そう。ゴールするまでの時間が早ければ早いほどスコアが増えるぞ。

**その② はたはた**

◀指示どおりに動かせないとミスとなってしまう。

左右の腕に持った旗を、画面の指示どおり上下に動かそう。特殊アイテムの「線」を使って線の住人の世界へ行き、線の人を仲間にしていることが条件だ。

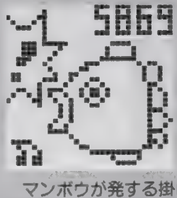
**その③ ぼ～ナス**



◀刺したナスビの数によってスコアが増えていく。

行き来するナスビに棒を刺すゲーム。ナスビを１匹も刺せないとミスになる。特殊アイテム「へた」を使ってナスビの住む世界へ行きナスビを仲間にしていることが条件だ。

**その④ マンボッ!**




◀ボタンを押すタイミングを間違うとミス。

マンボウが発する掛け声に合わせて、タイミングよくボタンを押そう。特殊アイテム「ひれ」を使ってマンボウの世界へ行きマンボウを仲間にしていることが条件だ。

**ポイントQ&A**

Q．ゲームを始めたばかりで、モンスターと戦闘するとすぐにやられてしまうのですが…。

A．初心者にとって、ゲーム序盤のモンスターとの戦闘はつらいもの。できるだけ回避したいが、それでも戦闘になってしまう場合もある。そんな場合は「ヘルプおやじ」の影に隠れて戦おう。「ヘルプおやじ」は戦闘スキルと魔法スキルこそ低いが、防御スキルと敏捷スキルが極端に高いので盾としても役に立ってくれるぞ。

## 最強へのJUMP 伝説の剣「レーヴァンテイン」誕生と悪魔の王"アンゴルモア"への道

最大の攻撃力を持つ、幻の剣「レーヴァンテイン」と、11個の紋章から誕生する「マスターエンブレム」。これらの合成に必要なアイテムは、ほとんどがリンクゲートダンジョンの下一ケタが「9」の階（19階、29階など）で手に入れることができるぞ。『ルナドン』最強の剣を持って、最強の敵アンゴルモアを倒しに出かけよう。

これが「レーヴァンテイン」だ!

◀これが最強の攻撃力を誇る剣、レーヴァンテインの実力だ！

**レーヴァンテインへの道**

**星の結晶**：リンクゲートダンジョンの中で「星の記憶」「星の涙」「星の吐息」という、3種類の星アイテムを集めると「星の結晶」が生まれる。
▶ **炎の結晶**：「炎の力」と「炎の心」という、2つの炎アイテムをリンクゲートダンジョンで入手すると「炎の結晶」というアイテムになる。
▶ **レーヴァンテイン**：「星の結晶」と「炎の結晶」の両方を手に入れると幻の最強の剣「レーヴァンテイン」に生まれ変わるイベントが発生するのだ。
▶ **最強の剣レーヴァンテイン誕生！**

**アンゴルモアへの道**

**魔法の紋章**：「秩序の紋章」「混沌の紋章」「光の紋章」「闇の紋章」という、4神の紋章をすべて集めると「魔法の紋章」に変化するのだ。
▶ **精霊の紋章**：「火の紋章」「風の紋章」「水の紋章」「地の紋章」という、4つの精霊を司る紋章を手に入れると「精霊の紋章」となる。
▶ **マスターエンブレム**：「魔法の紋章」「精霊の紋章」と「機械の紋章」の3つの紋章を合成し「マスターエンブレム」を作り、これをリンクゲートへ置く。
▶ **アンゴルモアの待つ悪魔の世界へ**

**表の見方**：種別…アイテムの種別。名称…アイテムの名前。攻撃、魔法、防御、敏捷…各スキル。信仰…付加されている信仰系属性。信変…付加されている信仰系属性の変更の可否。精霊…付加されている精霊属性。精変…付加されている精霊属性の変更の可否。魔法…魔法が付加されている。魔変…付加されている魔法の変更の可否。

## 最強のその先へ これがお店で買えない全武器リストだ

店では買えない武器＆防具を一挙公開。これで装備はバッチリだぞ！

### ちょっとより道 レアアイテム発見！

ダンジョン内を探索しているだけでは決して入手できない2つのレアアイテム。この2つのアイテムを入手できれば、冒険を格段に有利に進められるようになるぞ。

**ユグドラシル・ロッド**

ダンジョンや依頼報酬などで「ユグドラシルの枝」と「ユグドラシルの葉」を入手。これを合成すると、魔法力を大幅に上昇させる、「ユグドラシル・ロッド」となる。

**エルブン・ボウ**

リンクゲートダンジョンや依頼報酬などで「エルブン・ボウの種」を入手しよう。この種を使用すると、エルフが使うとされている弓「エルブン・ボウ」に生まれ変わる。

### 武器

| 種別 | 名称 | 攻撃 | 魔法 | 防御 | 敏捷 | 信仰 | 信変 | 精霊 | 精変 | 魔法 | 魔変 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 短剣 | スクラマサクス | 45 | 0 | 0 | 0 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 短剣 | カービング・ナイフ | 50 | 0 | 0 | 20 | 無 | | | ○ | 無 | ○ |
| 短剣 | グラディウス | 70 | 50 | 0 | 100 | 無 | ○ | 水 | ○ | 無 | ○ |
| 短剣 | クリスタル・ナイフ | 80 | 0 | 0 | 50 | 無 | | | ○ | 無 | ○ |
| 短剣 | スローティア | 100 | 30 | 0 | 80 | 無 | | 地火 | ○ | 無 | ○ |
| 長剣 | マサムネ・ブレード | 90 | 50 | 0 | 100 | 混沌 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 長剣 | ルーン・ブレード | 100 | 0 | 20 | 0 | 秩序 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 長剣 | エネルギー・ソード | 150 | 0 | 0 | -20 | 光 | ○ | | ○ | 無 | |
| 長剣 | エクスカリバー | 200 | 80 | 0 | 80 | 無 | ○ | 地水火風 | × | 無 | ○ |
| 長剣 | レーヴァンテイン | 300 | 100 | 20 | 100 | 混沌 | | 地水火風 | × | 有 | ○ |
| 片手斧 | サブヴァーシブ | 100 | 0 | 0 | -40 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 片手斧 | デス・アックス | 10 | 0 | 0 | -50 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 片手斧 | イクソサイズ | 150 | -50 | 0 | 50 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 片手斧 | ルーン・アックス | 200 | 80 | 20 | -10 | 秩序 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 片手斧 | ミョルニール | 250 | 80 | 32 | 0 | 混沌 | | 地水火風 | × | 有 | ○ |
| 両手斧 | グレート・アックス | 140 | 0 | 0 | -200 | 無 | | | | 無 | |
| 両手斧 | ヘビー・アックス | 150 | 0 | 0 | -250 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 両手斧 | シー・アックス | 200 | 0 | 0 | -150 | 無 | ○ | 水 | ○ | 無 | ○ |
| 両手斧 | マジック・アックス | 250 | 100 | 0 | -150 | 秩序 | ○ | 風 | ○ | 有 | ○ |
| 両手斧 | グランド・アックス | 300 | 0 | -5 | -150 | 混沌 | ○ | 地 | × | 有 | ○ |
| 両手斧 | スマッシャー | 350 | 0 | -10 | -100 | 無 | ○ | 地水火風 | × | 無 | ○ |
| 杖 | 大理石の杖 | 45 | 100 | 0 | 0 | 無 | ○ | 地火 | ○ | 無 | ○ |
| 杖 | マジック・ワンド | 10 | 150 | 5 | 0 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 杖 | ゴールド・サン | 20 | 240 | 12 | 0 | 光 | ○ | 風 | ○ | 有 | ○ |
| 杖 | シャイニング・スター | 40 | 220 | 0 | 0 | 無 | ○ | | ○ | 無 | |
| 杖 | クレセント・ムーン | 20 | 280 | 10 | 0 | 闇 | ○ | 水 | | 有 | |
| 杖 | ユグドラシル・ロッド | 80 | 300 | 16 | 0 | 無 | ○ | 地水火風 | × | 無 | ○ |
| 弓 | 疾風の弓 | 10 | 0 | 0 | 80 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 弓 | 風の弓 | 15 | 30 | 0 | 0 | 無 | ○ | 風 | × | 無 | ○ |
| 弓 | エルブン・ボウ | 25 | 20 | 0 | 100 | 光 | ○ | 風 | ○ | 有 | ○ |
| 弓 | 炎の弓 | 30 | 20 | 0 | 40 | 無 | ○ | 火 | × | 無 | ○ |
| 弓 | 天使の弓 | 40 | 40 | 10 | 100 | 光 | ○ | 水風 | ○ | 無 | ○ |
| 弓 | アルテミスの弓 | 50 | 50 | 16 | 120 | 闇 | ○ | 地水火風 | × | 無 | ○ |
| 長刀 | キザルム | 100 | 0 | 8 | 50 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 長刀 | パルチザン | 120 | 0 | 0 | 50 | 無 | ○ | | | 無 | ○ |
| 長刀 | デス・サイズ | 150 | 0 | 5 | 80 | 混沌 | ○ | 風 | ○ | 無 | ○ |
| 長刀 | ロンギヌス | 180 | 80 | 0 | 80 | 闇 | ○ | 火 | ○ | 無 | ○ |
| 長刀 | グングニル | 220 | 0 | 8 | 100 | 無 | ○ | 地風 | ○ | 無 | ○ |
| ボウガン | リピーター | 35 | 0 | 0 | 20 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 銃 | 零八九式ライフル | 100 | -200 | -10 | 89 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 銃 | ベネトレイト | 50 | 0 | 0 | 50 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| 銃 | レーザー・ブラスター | 150 | -200 | -10 | 80 | 機械 | × | | × | 有 | × |
| 銃 | マジック・ブラスター | 0 | 240 | 0 | 80 | 秩序 | ○ | 地水火風 | ○ | 無 | ○ |
| ナックル | ベア・ナックル | 50 | 0 | 0 | -20 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| ナックル | 炎のグローブ | 60 | 50 | 0 | 10 | 秩序 | × | 火 | × | 無 | ○ |
| ナックル | ドラゴン・ファング | 80 | 0 | 0 | 20 | 無 | ○ | | ○ | 無 | ○ |
| ナックル | 闇のグローブ | 100 | 0 | 0 | 0 | 闇 | ○ | 水 | ○ | 無 | ○ |
| ナックル | エネルギー・ナックル | 140 | 0 | 0 | 40 | 光 | × | | ○ | 無 | ○ |
| ナックル | G・ナックル | 150 | 0 | 0 | 60 | 無 | × | 地水火風 | × | 無 | ○ |
| 投射 | ブーメラン改 | 40 | 0 | 0 | 0 | 無 | × | | ○ | 無 | × |
| 投射 | 炸裂ダーツ | 80 | -200 | -10 | 0 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 投射 | S-EM-Y | 90 | -200 | -10 | 0 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 投射 | チャクラム | 60 | 0 | 0 | 50 | 光 | × | | ○ | 無 | × |
| 投射 | エネルギー・ジュエル | 30 | 0 | 0 | 0 | 秩序 | × | | ○ | 無 | × |

### 防具

| 種別 | 名称 | 攻撃 | 魔法 | 防御 | 敏捷 | 信仰 | 信変 | 精霊 | 精変 | 魔法 | 魔変 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鎧 | 炎の鎧 | 0 | 50 | 65 | -50 | 無 | | 火 | × | 無 | × |
| 鎧 | 水の鎧 | 0 | 50 | 65 | -50 | 無 | | 水 | × | 無 | × |
| 鎧 | 猫目鎧 | 0 | 20 | 65 | -20 | 闇 | | | | 無 | × |
| 鎧 | ヒールアーマー | 0 | 25 | 65 | -50 | 光 | ○ | 地 | ○ | 無 | × |
| 鎧 | エアリーアーマー | 0 | 0 | 40 | 100 | 無 | | 風 | ○ | 無 | × |
| 鎧 | 零八九式シェル | 0 | -200 | -110 | -110 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 鎧 | 月狂の鎧 | 0 | 60 | 72 | -60 | 闇 | ○ | 火 | ○ | 無 | × |
| 鎧 | グレイスピング | 0 | 0 | 80 | -80 | 無 | | | | 無 | × |
| 鎧 | 武者鎧 | 20 | -50 | 88 | -135 | 無 | | | | 無 | × |
| 鎧 | ベヒモス・シェル | 0 | 0 | 80 | -90 | 無 | ○ | 火 | ○ | 無 | × |
| 鎧 | プリベントレイド | 0 | -40 | 80 | -80 | 無 | ○ | 地 | ○ | 無 | × |
| 鎧 | プレートアーマー | 0 | -50 | 100 | -100 | 無 | | | ○ | 無 | × |
| 鎧 | ブースト・マジック | 0 | 100 | 64 | -100 | 無 | | | ○ | 無 | × |
| 鎧 | クリスタルアーマー | 0 | 45 | 72 | -80 | 無 | ○ | | ○ | 無 | × |
| 鎧 | ブースト・パワー | 50 | 0 | 56 | -100 | 無 | ○ | | ○ | 無 | × |
| 鎧 | マジックアーマー | 0 | 50 | 60 | -80 | 無 | ○ | | ○ | 無 | × |
| 鎧 | ケイオス・シェル | -50 | 100 | 26 | -40 | 混沌 | × | | | 無 | × |
| 鎧 | エターナルパワー | 50 | 100 | 120 | -80 | 秩序 | | 地火 | ○ | 無 | × |
| ローブ | 力のローブ | 25 | 0 | 20 | 0 | 無 | ○ | 火 | ○ | 無 | × |
| ローブ | 魔のローブ | 0 | 50 | 20 | 0 | 無 | | 水 | | 無 | × |
| ローブ | エルブンローブ | 0 | 50 | 22 | 50 | 無 | ○ | 風 | ○ | 無 | × |
| ローブ | ハーミット・ローブ | 0 | 50 | 24 | -40 | 秩序 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | 零八九式ローブ | 0 | -200 | 60 | -70 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| ローブ | エンジェル・ガード | 0 | 0 | 26 | 0 | 秩序 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | 月狂の衣 | 0 | 50 | 28 | -40 | 闇 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | マジック・ローブ | 0 | 60 | 30 | -20 | 混沌 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | 精霊の法衣 | 0 | 0 | 0 | -50 | 無 | | 地水火風 | × | 無 | × |
| ローブ | 炎の法衣 | 0 | 40 | 34 | -35 | 無 | ○ | 火 | × | 無 | × |
| ローブ | 水の法衣 | 0 | 40 | 34 | -35 | 無 | ○ | 水 | × | 無 | × |
| ローブ | 風の法衣 | 0 | 40 | 34 | -35 | 無 | ○ | 風 | × | 無 | × |
| ローブ | 地の法衣 | 0 | 40 | 34 | -35 | 無 | ○ | 地 | × | 無 | × |
| ローブ | 光のローブ | 0 | 50 | 32 | 10 | 光 | × | 地 | ○ | 無 | × |
| ローブ | 闇のローブ | 0 | 50 | 32 | 10 | 闇 | ○ | 風 | ○ | 無 | × |
| ローブ | 星屑のローブ | 0 | 0 | 58 | 0 | 無 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | ローブ・オブ・ロード | 0 | 60 | 36 | 15 | 秩序 | ○ | | ○ | 無 | × |
| ローブ | プラネット・ガード | 0 | 80 | 40 | 30 | 無 | ○ | 地水火風 | × | 無 | × |
| ローブ | グロリアス・ローブ | 0 | 80 | 40 | 30 | 無 | | 地水火風 | × | 無 | × |
| 盾 | クリスタルシールド | 0 | -10 | 28 | -35 | 無 | ○ | 地 | ○ | 無 | × |
| 盾 | 零八九式シールド | 0 | -200 | 50 | -50 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 盾 | ゲイン・パワー | 25 | 0 | 16 | 0 | 無 | ○ | | | 無 | × |
| 盾 | リフレクト・シールド | 0 | 100 | 0 | 0 | 闇 | | 水 | | 無 | × |
| 盾 | 零八九式シールド改 | 0 | -200 | 50 | -30 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 盾 | マジック・シールド | 0 | 80 | 24 | -25 | 混沌 | ○ | | ○ | 無 | × |
| 盾 | イージス・シールド | 0 | 80 | 30 | -10 | 秩序 | | 風 | | 無 | × |
| 盾 | レーザー・シールド | 0 | -200 | 60 | -50 | 機械 | × | | × | 無 | × |
| 盾 | スピリット・フォース | 0 | 40 | 64 | -10 | 無 | ○ | 地水火風 | × | 無 | × |
| 盾 | アブソリュートガード | 0 | 50 | 62 | 0 | 光 | ○ | 地風 | ○ | 無 | × |

**ポイントQ&A**

Q．火、水、地、風と、4つある各精霊の世界へ行きたいのですが…。

A．各精霊の世界へ行くためには、行きたい精霊の司る属性を最大まで高めなければなりません。高めたい精霊属性を持つ武器や魔法を使用することで、その精霊属性を最大まで高めるとリンクゲートの祭壇の裏に特殊アイテムが出現します。そして、そのアイテムを祭壇に捧げると旅立つことができるようになります。

# 新世代ロボット戦記
# ブレイブサーガ

勇者たちの活躍をキミはもう見たか？　熱いドラマや名シーンをさらに深く楽しむためにオリジナルエピソードをチェックするぞ!!

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

ん〜、やっぱり勇者シリーズはいいですね。『ブレイブサーガ』をやってて、勇者が好きなことを再確認しました。いや、むしろこのゲームで、より好きになったのかも。しめ切りまぎわで時間がない撮影用プレイのときでも、つい合体シーンをとばさずに全部見たたりして。燃える〜っ！　…燃えてる場合か〜っ！　（TAC☆）

| | |
|---|---|
| 発売中 | ▶¥6,800　▶タカラ |
| S・RPG | ▶MC(2ブロック) |

## もう一度プレイしたくなるスペシャルデータを公開！

◀20話で発生するルート分岐は、やはり両方ともプレイしておきたいよね。

そろそろみんな感動の最終回を迎えたと思うけど、それだけじゃこのゲームは遊び尽くせない！　1回のプレイだけでは気づかないようなこだわりが、随所に盛り込まれているのだ。そこで今回は、ちょっと気づきにくい部分を中心に、Q＆Aをお送りしよう。

### 『ブレイブサーガ』に登場する勇者たちの原作での活躍を検証する！

ここでは、『ブレイブサーガ』の勇者たちの活躍が、テレビ版のどの部分をモチーフとしているかを紹介している。原作をチェック済みの人は、シーンを思い出しながらプレイしたり、未見の人はこのデータをもとにビデオなどを探してみるのもいいぞ！

**表の見方**

作品の略称はBG＝バーンガーン、EX＝エクスカイザー、FB＝ファイバード、DA＝ダ・ガーン、MG＝マイトガイン、JD＝ジェイデッカー、GR＝ゴルドラン、DW＝ダグオン、VT＝ボトムズ、GA＝ガリアン。サブシナリオの発生期間は、「3話〜6話」と表記されている場合、メインシナリオの3話クリア後から6話が始まるまでの間ということ。発生場所は、どの作品の部屋に行けば発生するかということ。

### メインシナリオ　※1はゴルドランルート　※2はマイトガインルート

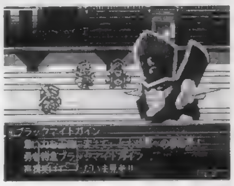
| 話数 | タイトル | 作品 | オリジナルエピソード |
|---|---|---|---|
| 第2話 | 勇者の使命 | JD | 「1話・ロボット刑事登場」 |
| 第3話 | 瞬兵と勇太 | JD | 「1話・ロボット刑事登場」 |
| 第4話 | 森よ、よみがえれ！ | FB | 「11話・花よよみがえれ」 |
| | | DA | 「11話・宇宙植物の襲撃」 |
| 第6話 | 幽霊船の秘密 | FB | 「37話・幽霊船の秘密」 |
| | | DW | 「18話・マリアの幽霊退治」 |
| 第7話 | 嵐を呼ぶ勇者 | MG | 「23話・激突！飛龍VSマイトガイン」 |
| 第8話 | 恐竜墓場 | DA | 「5話・恐竜墓場」 |
| 第9話 | 危険な眠り | DW | 「8話・キケンな眠り」 |
| 第11話 | 昆虫大パニック | DW | 「9話・昆虫大パニック」 |
| 第14話 | 自分の中の敵 | VT | 「4話・バトリング」〜「12話・絆」 |
| 第16話 | 狙われた古代遺跡 | DA | 「33話・狙われた遺跡」 |
| 第17話 | 地球の歌 | DA | 「35話・地球の歌を聞け」 |
| 第18話 | 黄金の勇者登場 | GR | 「1話・目覚めよ！黄金勇者」 |
| 第19話 | 秘められた伝説 | DA | 「38話・対決！レッドガイスト」 |
| 第22話 | 宇宙からのメッセージ※1 | GR | 「28話・黄金将軍レオン推参！」「30話・集結！8人の勇者」 |
| 第21話 | 世界征服作戦※2 | MG | 「35話・決戦！轟龍VSグレート」「41話・黒い旋律」 |
| 第22話 | 絶望からの脱出※2 | MG | 「45話・世界征服作戦」〜「47話・嵐を呼ぶ最終回」 |
| 第32話 | 恐怖の洗脳ウイルス | FB | 「4話・恐怖の血液ウイルス」 |
| 第34話 | 勇者の休日 | MG | 「29話・勇者の休日」 |
| | | GR | 「41話・夢の惑星」 |
| 第35話 | 大脱走を阻止せよ！ | JD | 「26話・新しいリーダー」 |
| 第36話 | 機械都市SOS！ | FB | 「17話・狂ったコンピュータ都市」 |
| | | JD | 「44話・奪われたボス」 |
| 第37話 | ビッグマザー | JD | 「45話・ビッグ・マザー」〜「47話・ハートTOハート」 |
| 第38話 | 氷結都市 | DW | 「30話・地球氷河期5分前」「31話・剛力！パワーダグオン」 |
| 第39話 | 火山島、危機一髪！ | FB | 「16話・Dr．ジャンゴの大地震」 |
| | | JD | 「29話・合体！ファイヤージェイデッカー」 |
| 第40話 | 出現！デビルの塔 | FB | 「46話・出現！デビルの搭」「47話・決戦！ギアナ高地」 |
| 第41話 | マイナスの嵐 | FB | 「48話・さらば宇宙警備隊」 |
| | | DA | 「25話・キリマンジャロの勇者」 |
| 第42話 | 大切な人のために | GA | 「14話・ああ、ものいわぬ母」「15話・鉄の城脱出」 |
| 第43話 | 掟破りの新勇者！ | GR | 「35話・掟破りの新勇者」 |
| 第44話 | 地球人精神浄化計画 | JD | 「48話・さよなら勇太」 |
| | | GR | 「46話・絶対の孤独」 |

### サブシナリオ

| タイトル | 発生期間／発生場所／発生条件 | 作品 | オリジナルエピソード |
|---|---|---|---|
| おかえりエクスカイザー | 3話〜6話／EX | EX | 「1話・ボクんちの車は宇宙人!? |
| 古代遺跡で大発見！ | 3話〜5話／BG | EX | 「11話・古代遺跡で大はっけん」 |
| 影の刑事 | 12話〜16話／JD（13〜15話では発生しない） | JD | 「10話・影の刑事」 |
| 激闘！　シャドウ丸 | 12話〜16話／JD／「影の刑事」をクリアしていること（13〜15話では発生しない） | JD | 「11話・激闘！シャドウ丸」 |
| ただ今、特訓中！ | 6話〜13話／EX | EX | 「7話・遊園地はキケンがぐるぐる！」 |
| お母さんは宝物 | 5話〜7話／BG | EX | 「14話・たいへんだ！ママが！」 |
| おじいちゃんと一緒 | 7話〜9話／BG | ― | |
| ガンバレお父さん！ | 9話〜11話／BG | ― | |
| 昆虫大パニック、再び？ | 12話〜13話／BG | ― | |
| ペット誘拐事件 | 12話〜13話／BG／「昆虫大パニック再び？」をクリアしていること | ― | |
| バトリング | 15話〜22話／BG | VT | 「4話・バトリング」 |
| 決戦！　海浜ドーム | 16話〜20話／DW | GR | 「20話・ワルターの大冒険」 |
| | | DW | 「36話・サルガッソの支配者」 |
| トラ・トラ・トラ | 17話〜20話／JD | JD | 「8話・完成！ビルドタイガー」 |
| 恋せよ乙女！ | 18話〜22話／GR | GR | 「16話・恋する乙女は一億メガトン」 |
| 大地の勇者 | 17話〜20話／DA | DA | 「5話・恐竜墓場」 |
| 勇者の秘密に迫れ！ | 25話〜27話／MG | MG | 「39話・勇者の秘密に迫れ！」 |
| 巨大カボチャの襲来 | 25話〜27話／MG | MG | 「36話・巨大カボチャの襲来」 |
| ブラックガイン | 25話〜27話／MG／マイトガインルートを通っていること | MG | 「16話・ブラックガイン」 |
| ガイン　VS　ブラック | 25話〜27話／MG／マイトガインルートを通っていること | MG | 「16話・ブラックガイン」 |
| さらばやさしき日々よ | 25話〜41話／BG（29話では発生しない） | ― | |
| 宇宙の彼方より | 25話〜41話／DW（29話では発生しない） | ― | |
| サリーのアルバイト物語 | 27話〜28話／MG | ― | |
| 爆笑・ロボット漫才!! | 28話〜29話／MG | ― | |
| 壮絶！　女の戦い!! | 27話〜41話／GR／ゴルドランルートを通っていること（29話では発生しない） | ― | |
| 大爆発を阻止せよ！ | 27話〜29話／FB | ― | |
| 忍者！ | 35話〜41話／JD | ― | |
| 騎士と勇者 | 43話〜46話／BG | GA | 「11話・騎士と勇者」 |
| 宇宙海賊VS宇宙海賊 | 43話〜44話／GR | ― | |
| 対決！　レッドガイスト | 45話〜46話／DA | DA | 「46話・風の未来へ」 |

## Q1 ◉ ブラックマイトガインを仲間にするには？

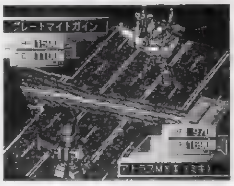
**A**　サブシナリオ「ガインVSブラック」で、敵として登場するブラックマイトガインを倒さずにステージをクリアすること。クリア条件の表示は「すべての敵を倒せ！」だが、ブラック以外のザコを倒せばクリアすることができるのだ。このサブシナリオ自体が、マイトガインの世界から帰った直後の25〜27話のインターバルにしか発生しないうえに、「ブラックガイン」をクリアしたあと続けてマイトガインの部屋で発生するので見落としがち。しっかりチェックしておこう。



▲ブラックマイトガインを攻撃しないよう、応戦は「防御」にする。

## Q2 ◉ 真向唐竹割は、クリティカル率が高すぎでは？

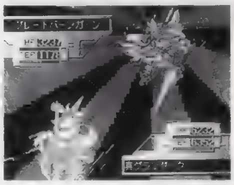
**A**　マイトガインにかぎらず、主人公勇者のグレート合体後の武器のうち、原作の決め技だった剣技のほとんどが、なんと40%以上のクリティカル率を持っている。さらに高いものでは、ダ・ガーンXの十文字斬り、Fジェイデッカーのバーニングファイヤーソード、ファイヤーダグオン系のスーパーライオソードが45%となっている。信頼度がしっかり上がっていれば、25%までのクリティカル率上昇も加わるから、最大はクリティカル率70%なんてこともあるのだ！



▲やはり、ここぞというときに頼りになるから必殺技なのだ。

## Q3 ◉ 最終決戦でスペリオンは、どこへ行ってしまったの？

**A**　最終決戦直前のセリフで「私の力を使え！」とスペリオンが言っているように、スペリオンはグレートバーンガーンの武器になっているのだ。最終戦だけで使えるバーンスペリオンは、バーンガーンが武器に変形したスペリオンを装備して使う技。攻撃時の武器選択では、メニューの下のほうにあるので気づいていなかった人も多いのでは？　このように最強合体でロボットが武器に変形するパターンは、これまでの勇者シリーズにはなかった。こんな設定も、ゲームならでは。



▲ゲーム中でも最強。最終決戦でだけ見られる技。ぜひ使おう。

**ポイントQ&A**

Q：訓練モードで無理をしてやられても、信頼度は下がりませんか？
A：前号の「ガッツ」の解説部分で「下がらない」と書いてあるけど、間違いでしたすみません。しっかり下がります。そのかわり、1人も倒されずにクリアすれば本編の戦闘と同様に上がるので、うまくやれば信頼度をガンガン上げておくこともできる。信頼度の詳細については、同じく前号の攻略を参照してね。



©サンライズ　©サンライズ・名古屋テレビ　©TAKARA CO.,LTD. 1998

©1998 GENKI

# 玉繭物語

いよいよ最終攻略に突入！　「冥界」の3つの森を解剖し、物語の終焉に導くぞ。さらに、難解な物語の謎を解く、開発者Q&Aは必見の内容!!

**PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

レバントとの旅もついに終局。この作品を愛してしまった私としては、感慨もひとしおです。ＲＰＧとしては比較的難易度が低い本作ですが、重厚なストーリーや音楽、キャラクターで彩られた雰囲気には大満足でした。まだプレイしていない人も、バックナンバー片手に是非やってみてね。個人的にはマーブに♥　（みーやん＆Ｋ）

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶元気 |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック) |

## ラストまで見せます。「冥界」と「物語の謎」を大攻略！

４つの森をクリア後、ナギの族長「ニ」に出会い、世界を救うための術を教わるレバント。この後は「選ばれし光の者」として、新たな試練をクリアするため、再び「タマムシ」、「トンボ」、「クモ」の森に入ることになる。だが、これらの森はすでに闇の力に支配された、いわゆる「アナザーワールド」的存在。出現する森のしもべやアイテムの位置、内容が変化しているぞ。最大の変更点はボスキャラともいえる「シト」が存在すること。ラーとムーの力を借り、聖魔の合成、アイテムの補充など、万全の体勢を整えて各森の攻略に挑もう。

### 裏タマムシの森

▲表の森と構造が同じだけに、いっそう不気味な雰囲気が漂う。

初めに挑むことになる試練がこの裏タマムシの森だ。MAPの構造は通常のタマムシの森と同じなので、迷うことはないはず。しかし出現するしもべの強さは段違い。ここでは火属性のバタドレックと水属性のスクイメル、スリカータが出現するので、これらを相手に階級値を最低13まで上げておこう。コリスの庵と同じ場所に、この森のボス、ほのおのシトがいるぞ。

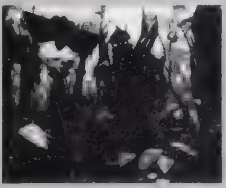
**BOSS▶テュテュリス**

ほのおのシト自体は大した相手ではない。問題はシトが召喚する聖魔・テュテュリス。強力な火属性攻撃で、ダメージを与えてくるぞ。体力値に注意しながら、水属性の聖魔で体力を削っていこう。

**ワンポイントアドバイス**

しもべとの戦闘が中心になる森。階級を上げながら、ボス戦に備えて水属性の聖魔を強化しておこう。

### 裏トンボの森



▲暗く沈んだ冬の森。発生するイベントが印象的な森だ。

やはり攻略の基本はトンボの森と同じ。キキナクのいた場所（かぜのシトもここにいる）へ通じる扉は、最初から解放されている。だが、まず森の奥に回ってアイテムの入手と階級アップを行おう。目標は16だ。ここでは強力な地属性攻撃魔術を使うヒラサグと、石化魔術を持っているムグーに注意。また、森の奥に落ちている「雷獣」（武器）は必ず拾っておくこと。

**BOSS▶セティリアン**

かぜのシトが召喚するのは、風属性のセティリアンだ。当然強力な風属性攻撃を仕掛けてくる。逆にいえば弱点もはっきりしているということ。火属性の聖魔をそろえて交代で戦えば必ず勝てるぞ!!

**ワンポイントアドバイス**

この森に限らず、装備する聖魔はボスに合わせて選ぶと効率がいい。現地調達するのもオススメだぞ。

### 入手可能なアイテム一覧

| 森 | 区分 | アイテム名 | 数 |
|---|---|---|---|
| 裏タマムシ | I | ヴァーリの加護 | 3 |
| 裏タマムシ | I | マルティの加護 | 3 |
| 裏タマムシ | A | 鷹羽の襟飾り | 1 |
| 裏タマムシ | I | 錠知らずの鍵 | 1 |
| 裏トンボ | I | シランの樹油 | 1 |
| 裏トンボ | I | ヒシの樹油 | 1 |
| 裏トンボ | I | ネムリホウシ | 3 |
| 裏トンボ | W | 雷獣 | 1 |
| 裏トンボ | I | 錠知らずの鍵 | 1 |
| 裏クモ | I | 錠知らずの鍵 | 1 |
| 裏クモ | I | ニガヨモギ生薬 | 3 |
| 裏クモ | I | 特級シャブ火酒 | 3 |
| 裏クモ | I | オニグルミの実 | 2 |
| 裏クモ | I | ウルヴィの加護 | 3 |
| 裏クモ | I | アグニの加護 | 3 |
| 裏クモ | I | テンダイウヤク | 1 |

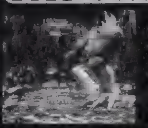
※区分にある英字は、「I＝アイテム」、「A＝装飾具」、「W＝武器」を表す。また、宝箱に入っているアイテムも個別に表記しています

### 裏クモの森

▲幻想的な裏クモの森の風景。ここでついに物語は佳境に…!?

最後の試練となるこの森では、だいちのシトが随所に出現する。決戦は、最深部の御神木のある場所で行うので、それ以外は無視して構わないが、経験値稼ぎのためにも、すべて倒しておくのが理想だ。ここでの目標階級は20。出現するしもべはどれも強力だが、逆にいえば聖魔の素材が豊富だということ。何度もラーとムーに会いに行き、最終決戦に備えよう!!

**BOSS▶デルファネル**



本気になっただいちのシトが召喚。最強の地属性の聖魔で、レバントを見下ろすその巨体はまさに圧巻。さらに石化攻撃まで持っているのだ。手堅く風属性攻撃を続けるのが、一番の攻略法だろう。

**ワンポイントアドバイス**

ここまで来ると「逃走」はかなり危険。敵が複数の場合、失敗するとレバントが集中攻撃を受けて…。

### そしてラストバトルへ…

だいちのシトを倒した直後に、最後の敵が出現。そのまま戦闘に突入する。だが体力、精神力が消耗した聖魔ではまず勝てない。だいちのシトとの戦闘前に、回復系アイテムは必ず準備しておこう。

**BOSS▼クシードラ**

地→風→火→水→地…と、次々に属性を変えてくる。先回りして弱点の属性攻撃をたたき込め！

## 「玉繭」スタッフに聞く！　ストーリーのココがわからない!!

ついに感動のエンディングを迎え、多くの謎は明らかになった。しかし１度のプレイでそのすべてを理解するのは難しい。そこで誰もが疑問に思ういくつかの謎について、スタッフに直接質問をぶつけてみたぞ!!

◀物語の最大のカギを握る闇の選ばれし者。彼の正体が判明したとき、すべての謎が明らかに……!?

### Q「呪われし民」ナギ人って？

**A**　そもそもナギ人とは、人間の娘と禁断の恋に落ちた神の使徒の末裔で、聖魔術という神の力が使えるのもそのためです。聖魔術はその力を恐れたエルリムによって封印されており、不完全な（呪いを受ける）形でしか使えません。しかし森で人が生きていくためにはその力に頼るしかなく、そのために多くの悲劇が生まれました。だから「呪われし民」なのです。

### Qさまざまな試練の意味は…？

**A**　知恵ある獣（人）は創造神であるエルリムから、つねに「生きるに値する存在か」を問われています。ここで行われた試練は、人の価値をエルリムが見定めるためのもので、それこそ、人類存亡をかけた試練といえます。また、その答えは代表者である「選ばれし者」とそれに仕える者たちに託されたので、集結の時にそれ以外の〝脇役（サイラスの民）〟は石化しました。

### QED後の世界はどうなるの？

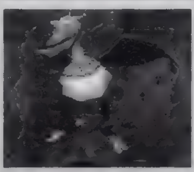
**A**　レバントの活躍によって、人は今回の試練を乗り越えました。レバントは父親とともに村に帰り、２人の名は英雄として語り継がれていきます。マーブも無事再生し、ナギ族はその呪いから解放されて、自由に浄化が行えるようになりました。これによって森のしもべの脅威は去り、人は新たな進化の段階へ進むことになるでしょう。再び試練が訪れるその日まで…。

### おまけ　隠し聖魔を紹介

**トゥインゴ**

水属性。魔術には弱いが攻撃力はトップクラスのパワー型。豊富な特殊攻撃も魅力。ヨルクの出現条件は下記を参照。

バタルチュウ＋ヨルク＋ラドイメル



**シェリク**

火属性。こちらは強力な攻撃魔術を持つ反面、体力に不安が残る頭脳型。トゥインゴと合成すれば理想的な聖魔になる!?

バタルチュウ＋ヒラルコ＋ドグハンブー＋ラギドグル

**ヨルクの出現条件**：御神木を封印した後の、クモの森に出現。ガの森を攻略する前に戻ればいい。

**ポイントQ&A**

Q：聖魔を合成する際のポイントはありますか？

A：聖魔には属性による相性があるので、やたら組み合わせ過ぎるのは弱点を増やすことになるので注意。また角や爪など、体の部位による特殊攻撃は１体目、命中増強などの追加効果は２体目から引き継ぐので、より多くの攻撃パターンが出せるような合成を行うのがポイントだ。階級も同等レベルのものがいい。

# ポポローグ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

条件が非常に厳しい隠し要素満載で、とにかく完全クリアへの道は信じられないくらい長い『ポポローグ』。どれが隠しでどれがそうでないのか、区別がつかないくらいなのだ。戦闘がフルオートで進められるのをいいことに、俺の場合、仕事中も一生懸命レベルアップに励んでました。（ヤングカマキリ）

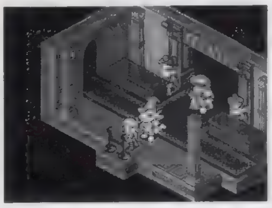
ピエトロ手帳を完成させるためにガンバっているキミのために、ついつい見落としがちな情報を満載！　とにかく夢幻フィールド帳は100%をめざそう!!

| 発売中 RPG | ▶¥5,800　▶SCEI |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応) |

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

## クリアしていないキミは幸いである！　クリアしてしまうと…

発売から２カ月、すでにクリアしてしまったという人も多いかもしれない。が、しかし！　実はこのゲーム、一度クリアしてしまうと、ピエトロ手帳から魔法の地図、スタビンカード、そして夢幻フィールド帳がなくなってしまうのだ（その理由はクリアしてのお楽しみ）。なくなってからあわてる前に、このページの情報を参考に、手帳コンプリートを目指そう。



◀ガバスには宿屋の主人に話しかけただけでしまってしまう通路もある。注意！

### 旅のお供はイムジーを!!

傭兵とは別に、なんらかの特殊技能を持って旅のお供をしてくれる住人たち。彼らの中で圧倒的にオススメなのが、コロモックのイムジー。特殊技能の「アイテムはんばい」を使えばいつでもどこでも「ありがたいみず」が買えるので、MP不足に悩まされることなく全力で戦えるのだ。伝説の武具を集めるようになると、「アイテムかんてい」も頼りになるぞ。

#### イムジーの特殊技能

| 習得レベル | 特殊技能 |
|---|---|
| 1 | アイテムかんてい |
| 1 | アイテムしたどり |
| 28 | アイテムはんばい |
| 39 | アイテムはんばい |
| 50 | アイテムはんばい |

#### イムジーの取扱商品一覧

| 分類 | 商品名 | 価格 | LV.28 | LV.39 | LV.50 |
|---|---|---|---|---|---|
| 薬 | ありがたいみず | 400 | ● | ● | ● |
| 薬 | いやしのかじつ | 50 | ● | ● | ● |
| 薬 | すくいのあめ | 150 | ● | ● | ● |
| 薬 | りゅうのなみだ | 1,500 | ● | ● | ● |
| 魔法書 | アイシングブルー | 400 | ● | | |
| 魔法書 | アタックレイズ | 1,800 | | | ● |
| 魔法書 | イオン | 2,000 | | ● | |
| 魔法書 | ウインドシュート | 400 | ● | | |
| 魔法書 | エンジェルアーク | 2,000 | | ● | |
| 魔法書 | スノーマン | 2,000 | | ● | |
| 魔法書 | セイントショック | 400 | ● | | |
| 魔法書 | ダウンアタック | 1,300 | | | ● |
| 魔法書 | ダウンディフェンス | 1,300 | | | ● |
| 魔法書 | ディフェンスレイズ | 1,800 | | | ● |
| 魔法書 | トルネード | 2,000 | | ● | |
| 魔法書 | ヒールウォーター | 500 | | ● | ● |
| 魔法書 | ヒールレイン | 1,000 | | | ● |
| 魔法書 | ファイヤーボール | 400 | ● | | |
| 魔法書 | フォーリンロック | 400 | ● | | |
| 魔法書 | メテオボム | 2,000 | | ● | |
| 魔法書 | ライトニング | 400 | ● | | |
| アクセサリー | きせきのバッチ | 15,000 | | | ● |
| アクセサリー | てんしのおまもり | 20,000 | | | ● |

### ところで傭兵は……？

傭兵も能力や装備品の違いなど、それぞれに個性があるが、サクサクとゲームを進めるだけなら、最初に雇える２人、ダイソンとメルをそのまま雇い続ければOK。強力な通常攻撃と回復魔法が２人の特徴なので、パーティの構成として過不足ないのだ。

### 封印の扉が開くとき！

夢幻フィールドのあちこちにある封印の扉（むらさき色の光を放っている扉）は、特定の条件を満たすことで次々と開いていく。ここでは、その条件をまとめてみた。ゲーム中の掲示板とあわせて確認していけば、夢幻フィールド帳100%達成も一気に近づくはず。封印の扉の先には、当然のことながら貴重かつレアなアイテムが隠されているぞ。取り逃がしのないように、ていねいに踏破していこう。

| メッセージ | 条件 | 場所 |
|---|---|---|
| 石を求める者だけに侵入を許可する | トンクウの鍛冶屋の弟子ハンスがのれん分けをして失われた町に店を出していれば開く（※A） | |
| 男忍者同伴者以外の侵入を禁ず | パーティにムサシがいれば開く | 長寿の大木 |
| オンボロロボの拡張機能あり | ロボットの腕、胴体、足を入手してトンクウで組み立てていれば開く（※B） | 石畳の迷宮 |
| 過去を夢見し者のみ通行可 | 失われた町のベッドで4つの夢の珠をセットし、ムーンスターへ行っていれば開く | |
| 恐怖に打ち勝った者のみ通行可 | 幽霊城で四天王の1人デイモスを倒していれば開く | ポポロ草原 |
| 結界を破る力を持つ者のみ通行可 | タキネン村で鏡のかけらから作ったペンダントをナルシアが届けてくれていれば開く | 天空城 |
| この先にガラクタのメカあり | トンクウでロボットを組み立てようとしているおじさんに会っていれば開く | |
| スタビンカードを持たぬ者侵入禁止 | トンクウのスタビン屋でスタビンカードをもらっていれば開く | |
| 怠惰を打ち破りし者のみ通行可 | 天空城で四天王の1人アルゴスを倒していれば開く | 天空城 |
| 天空の王子同伴者以外の侵入を禁ず | パーティにボリスがいれば開く | 長寿の大木 |
| 伝説の武具を求める者を待つ | トンクウの鍛冶屋が営業を再開していれば開く | |
| 盗賊同伴者以外の侵入を禁ず | パーティにラウラがいれば開く | 長寿の大木 |
| 時が経てば自然に開きそうだ…(あやかしの洞窟のもの) | ピラミッドでファラオの水を入手し、コロナックに緑をよみがえらせていれば開く | あやかしの洞窟 |
| 時が経てば自然に開きそうだ…(海底大回廊のもの) | ガバスでラウラ（女スリ）と出会っていれば開く | 海底大回廊 |
| 時が経てば自然に開きそうだ…(大氷穴のもの) | 死者の回廊で修行中のムサシと出会っていれば開く（※C） | 大氷穴 |
| 時が経てば自然に開きそうだ…(天空城のもの) | 天空城で四天王の1人アルゴスに出会っていれば開く | 天空城 |
| 憎しみにまみえし者のみ通行可 | 砂漠～ピラミッドの道案内をしてくれるソシムおじいさんの正体を見破っていれば開く | ピラミッド |
| ピラミッド宝物殿 | ピラミッドでファラオの水を入手していれば開く | ピラミッド |
| 報われない愛に救いの手を！ | トンクウでライアンとメグの2人が結ばれていれば開く | ポポロ草原 |
| 欲望を打ち倒した者のみ通行可 | 黄金と死の迷宮で四天王の1人オレクシスを倒していれば開く | |
| ロボット同伴者以外侵入を禁じまフ | パーティにゼノンがいれば開く | ガミガミダンジョン |
| 災いの根源を突き止めし者を待つ | 四天王を全員倒していれば開く | |

※表中の「場所」が空欄になっているものは、複数の場所にあるメッセージです。

**①ハンスの旅立ち**

トンクウの鍛冶屋を最初に訪れたときに、弟子のハンスが鉱石採取に旅立つ。

▼

**②「とりかご」をハンスに届ける**

見事鉱石を手に入れたはいいが、方向音痴のためにガバスで迷っているハンスに、トンクウの鍛冶屋の親方から預かった「とりかご」を届ける。「とりかご」は、コロモックに緑をよみがえらせてから親方に会えばもらえる。

▼

**③鍛冶屋が営業を再開**

ハンスが採取してきた鉱石によって、トンクウの鍛冶屋が営業を再開する。

▼

**④ハンスののれん分け**

営業を再開したトンクウの鍛冶屋を５回利用すると、ハンスがのれん分けして、失われた町に出店しようとしているという話を聞くことができる。

▼

**⑤開店準備でトラブル発生**

失われた町で開店準備中のハンスと話すと、鍛冶屋の命ともいうべきハンマーを壊してしまって困っているという話を聞くことができる。

▼

**⑥「かじやのハンマー」をハンスに届ける**

トンクウの鍛冶屋でハンスが困っている話をすると、親方が「かじやのハンマー」を渡してくれる。失われた町のハンスにそれを届けると、無事にのれん分けが成功し、ハンスの鍛冶屋が開店する。

※Ａ：ハンスがのれん分けに成功して失われた町に出店していれば、伝説の武具をそれぞれ＋20まで鍛えることができる。伝説の武具の入手場所は、それぞれ以下の通り。「でんせつのおの」＝ガミガミダンジョン１Ｆ、「でんせつのけん」＝あやかしの洞窟１Ｆ、「でんせつのたて」＝長寿の大木Ｂ１Ｆ、「でんせつのハンマー」＝カラカラ草原１Ｆ、「でんせつのやり」＝ピラミッド３Ｆ、「でんせつのゆみ」＝ポポロ草原Ｂ４Ｆ、「でんせつのよろい」＝幽霊城Ｂ１Ｆ　※Ｂ：トンクウにいるおじさんが組み立てようとしているロボットの部品は、足＝灼熱洞穴Ｂ２Ｆ、胴体＝海底大回廊Ｂ５Ｆ、腕＝黄金と死の迷宮Ｂ４Ｆで、それぞれ入手できる。

※Ｃ：修行中のムサシとは死者の回廊、大氷穴、灼熱洞穴、石畳の迷宮の計４回出会うことになるが、いずれもパーティにユキがいると会うことができない。

### CHECK1◉のれん分け成功までの流れ

左のチャートが、伝説の武具を鍛えることができる鍛冶屋の営業再開～２号店出店（ハンスののれん分け）までの流れ。これでそれぞれ＋20まで、伝説の武具をガンガン鍛えることができるぞ。

### CHECK2◉傭兵銀行でレアアイテムをゲットしよう

傭兵銀行で、預金が一定金額を超えるといろいろなアイテムをプレゼントしてもらえることには、気づいた人も多いと思う。しかし、実はある特定の金額になったときにだけもらえるレアアイテムも存在していたのだ。その一覧が左下の表。すでに預金額がこの表の金額を超えているという人は、それぞれピッタリの金額になるように預金を引き出してみよう。

#### 傭兵銀行の定額アイテム

| 金額 | アイテム |
|---|---|
| 77,000 | リターン(魔法書) |
| 222,000 | アイスメイル(鎧) |
| 333,000 | グラディウス+9(剣) |
| 444,000 | ソードオブマジック(剣) |

**ポイント Q&A**

Q：「こうせき」はどこで手に入りますか？
A：「こうせき」が手に入る夢幻フィールドは、ガミガミダンジョン、あやかしの洞窟、灼熱洞穴、大氷穴、長寿の大木、石畳の洞窟の６カ所。そのときどきで最寄りの夢幻フィールドに入ろう。最も数が多いのはあやかしの洞窟（４個）だが、手に入るのはＢ７Ｆ。かなり深いので、覚悟して潜ろう。

©1994/1998 CHUN SOFT／我孫子武丸

サウンドノベル・エボリューション2
# かまいたちの夜 特別篇

どうしても「ピンクのしおり」が出ない！ とお悩みのみなさんへ。特に難しいポイントをここで攻略するので、ぜひしおりをピンクにしてくれ!!

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

このゲーム、SFC版ではかなりやりこみましたねぇ。プレイ回数にすると、600回以上はやったと思いますよ。なにせ「金のしおり」を2回出しましたから（笑）。それでもまだ飽きずにPS版をプレイ。だって、「真理の探偵物語」が、「ちょっとエッチなかまいたちの夜」が……（笑）。（智）

| 発売中 AVG | ▶¥4,800 ▶チュンソフト |
| --- | --- |
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

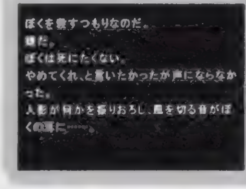
## ピンクのしおりの出し方教えます！

▲とても便利なフローチャート機能。これも有効に活用しよう。

ピンクのしおりを出すためには、メインシナリオのミステリー編と、事件解決後に現れるシナリオに用意されたエンディングをすべて見なければならない。その数は全部で21個。ピンクのしおりを出せば、また新たなシナリオを楽しむことができるのだ。エンディングを見るうえで苦労するのは、やはりミステリー編。とにかく分岐が多く、ただ選択肢を選んでいるだけでは見ることのできないエンディングもあって、フローチャートをいくらチェックしてもわからない、なんてことが多い。そこで、ピンクのしおりを出すために、特にネックになる6つのポイントを攻略していこう。

### 21のエンディングの内訳

全21個のエンディングの内訳は以下のとおり。ミステリー編では13個、スパイ編では4個、オカルト編では2個、雪の迷路編、鎌井達の夜編でそれぞれ1個、となっている。

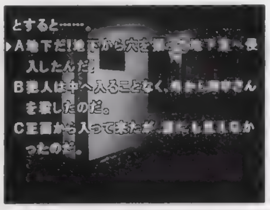



ミステリー編で犠牲者を1人にとどめて事件を解決すれば、スパイ編などのフラグが立つ。また、真理の探偵物語にはエンディングが2個あるが、実はこれは見なくても、ピンクや金のしおりになるのだ。

**ミステリー編**

### ◉事件解決には3つのパターンが

犠牲者を最初の1人にとどめて犯人を突き止め、事件を解決できれば「完」のエンディングとなる。このエンディングには3つのパターンがある。1つは、ガラスのトリックの推理を間違えた場合。そして、犯人を突き止めたあとの対応によって、さらに2つのエンディングに分かれる。

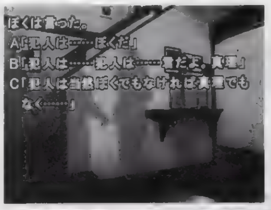



◀犯人を指名するためには、間違えることなく推理を展開することが必要。

**ミステリー編**

### ◉自分や真理が犯人？

犯人を指名するときの選択肢のなかには、「ぼく」や「真理」が犯人だという選択肢もある。実は、これらの選択肢を選ぶことで見ることができるエンディングもあるのだ。自分や真理が犯人であるはずはないと、この選択をしていない人もいるかもしれないが、とりあえずは試してみよう。

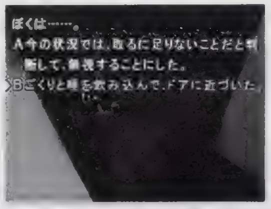



◀自分や真理が犯人じゃないことはわかっているんだけど……。

**ミステリー編**

### ◉裏口の血痕に注意

物語の後半で、裏口のドアノブについた血痕を発見するシーンがある。ここで外へ出てさらに血痕を調べると、「サバイバルゲーム」とは別の展開になる。この展開のあとのエンディングは4個あるぞ。なお、この裏口の血痕は、その前に選んだ選択肢によっては発見できないので注意しよう。

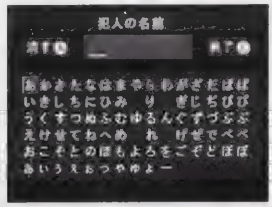



◀勇気をふりしぼって外へ出てみよう。そこにはある人物が……。

**ミステリー編**

### ◉最後の犯人指名シーンで…

裏口の血痕を発見し、外を調べたあとで、最後にもう一度だけ犯人を指名するチャンスがある。実は、ここでは犯人のほかに、ある人物の名前を入力することで別のエンディングを見ることができるのだ。これは意外と発見しにくい。とりあえず、生きている人全員の名前を入力してみよう。

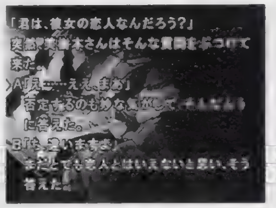



▶選択肢を選ぶというものではないため、見落としてしまうことが多い。

**オカルト編**

### ◉真理への想いがポイント

このオカルト編のシナリオへ進むには、夕食前に主人公の部屋へ行き、真理にマッサージをしてもらう。そのあとの選択によって、このシナリオへ進むことができるぞ。このシナリオでは、美樹本に真理への想いをたずねられたときの答え方によって、エンディングが2つに分かれる。

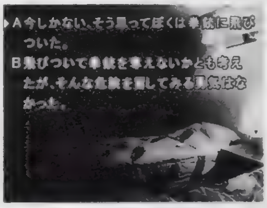



▶美樹本に、真理への想いを正直に伝えることができるか？

**スパイ編**

### ◉エンディングは4個ある

スパイ編のシナリオへは、オカルト編と同じく、マッサージ後の選択肢により進むことができる。エンディングは4個あるがそれほど分岐しないので、すべてのエンディングを見るのはそれほど難しくはない。ちなみに、エンディングは、「完」が1個で、「終」が3個となっている。

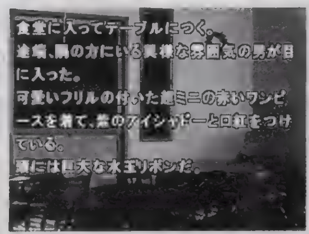


▶うかつな行動に出るとすぐにバッドエンドになってしまう。

### ピンクになったそのあとは？

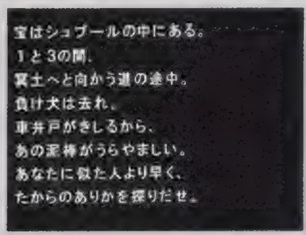
ピンクのしおりになると、新たに〇の喜劇編と暗号編のシナリオが追加され、スパイ編でもエッチな選択肢が追加されるのだ。そしてその先には、原作者の我孫子武丸氏の挑戦状である、隠されたシナリオも用意されている。このシナリオに進むには、ある場面であることをしなければいけないが……。そのヒントは「暗号編」の中に隠されているぞ！

**〇の喜劇編**



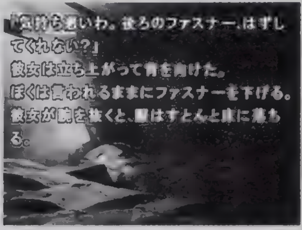

▲あの田中さんが、なんとオカマとなって登場する。思わず引いてしまうその不気味な姿に注目。ギャグ満載の楽しいシナリオだ。

**暗号編**




▲暗号の謎を解き、ペンションに隠された宝を見つけ出すことができるか？ そして、新たなシナリオに進むためのカギがここに……。

**スパイ編**




▲ピンクのしおりを出したあとのスパイ編では、可奈子が主人公の部屋にやってくるシーンで新たな展開が……。

**ポイントQ&A**

Q：金のしおりはどうやったら出るのですか？
A：詳しい条件を教えることはできないのですが……。ただ、SFC版に比べればかなり簡単になりました。隠しシナリオさえ見つけられれば、なんとかたどり着けると思います。また、SFC版では金のしおりになってもシナリオは追加されなかったのですが、PS版では「ちょっとエッチなかまいたちの夜編」が追加されます。

# ゲームソフトをつくろう

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作では隠しパラメータやランダム値の存在がゲームに大きく影響するので、パラメータに注目してその動きを把握しておくことが重要となる。また、クリエイターの調子が悪くなった場合、バッドなイベントが頻発して、ソフトクオリティや会社の状態も悪化することが多いので注意しておこう。　（桃風呂　シンゴ）

ゲームを進めるうえで目標となる会社のレベルアップ条件と、プレイ中に随時発生する各種イベントの発生条件、およびその効果を一挙公開！

| 発売中 SLG | ▶¥5,800　▶イマジニア |
| --- | --- |
| | ▶MC（2ブロック） |

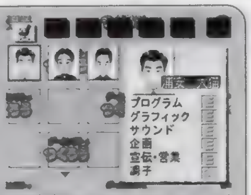
©1999 Imagineer Co.,Ltd.

# イベント効果を利用してより効果的に会社を運営しよう

ゲーム製作会社を経営するという、新しい視点で作られたのがこのゲーム。今回の攻略では、その中の「めざせ夢の100万本モード」に欠かすことのできない、レベルやイベントに関するとっておきの情報を公開していくぞ。以下の表を参考にすれば狙ったイベントを引き起こすことも容易になり、会社をより安定させつつゲームをクリアすることができるはずだ。完全ランダムで起こるイベントへの対処結果も表内に詳しく掲載しているので、これを参考に会社へ有益な選択肢を選びつつ自分の経営する会社レベルを上げていこう。「イベントを征する者はゲームを征す」を念頭におき、夢の100万本クリエイターを目指すのだ。

## 「宣伝イベント」本数UPのコツ

CM、雑誌広告、売り込みなどの各種宣伝イベントは、うまく活用すれば高い効果を上げることができる。また、これら宣伝イベントは比較的容易に発生させることができるので、その条件や対処法などは以下の表を参考にしてほしい。その際、宣伝イベントを引き起こしやすくするために、開発チームの編成で、宣伝・営業能力の最も優秀な人材を宣伝へと配置することが重要だ。




▲宣伝能力の低いスタッフに、ほかの仕事を兼務させることになるが、これはいたしかたないところ。

## 会社レベルアップ条件&効果

ゲーム進行の指標となる会社レベルの向上。この表組みを参考に自分なりの目標を立ててプレイしよう！

| レベル | レベルアップ条件 | 効果 | 外観 |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 | パズルのシェア率で1位になる | 雇える人数か5人になる | |
| 3 | レベル2で、所持金が2億5千万円になる | パーティのジャンルが作れるようになる | |
| 4 | パーティのシェア率で1位になる | 雇える人数が6人になる。プレハブ小屋になる | ☆ |
| 5 | レベル4で、所持金が7億円になる | スポーツのジャンルが作れるようになる | |
| 6 | スポーツのシェア率で1位になる | 雇える人数が7人になる。同時開発ラインが2ラインになる | |
| 7 | レベル6で、所持金が13億円になる | シミュレーションのジャンルが作れるようになる | |
| 8 | シミュレーションのシェア率で1位になる | 雇える人数が8人になる。せまいオフィス小屋になる | ☆ |
| 9 | レベル8で、所持金が20億円になる | アドベンチャーのジャンルが作れるようになる | |
| 10 | アドベンチャーのシェア率で1位になる | 雇える人数が9人になる。雑誌でお便りコーナーが読めるようになる | |
| 11 | レベル10で、所持金が30億円になる | シューティングのジャンルが作れるようになる | |
| 12 | シューティングのシェア率で1位になる | 雇える人数が10人になる。普通のオフィス部屋になる | ☆ |
| 13 | レベル12で、所持金が40億円になる | 雇える人数が11人になる。アクションのジャンルが作れるようになる | |
| 14 | アクションのシェア率で1位になる | 雇える人数が12人になる。同時開発ラインが3ラインになる | |
| 15 | レベル14で、所持金が50億円になる | 雇える人数が13人になる。レースのジャンルが作れるようになる | |
| 16 | レースのシェア率で1位になる | 雇える人数が14人になる。広いオフィス部屋になる | ☆ |
| 17 | レベル16で、所持金が60億円になる | 雇える人数が15人になる。キャラクターのジャンルが作れるようになる | |
| 18 | キャラクターのシェア率で1位になる | 雇える人数が16人になる | |
| 19 | レベル18で、所持金が70億円になる | 雇える人数が17人になる。対戦格闘のジャンルが作れるようになる | |
| 20 | 対戦格闘のシェア率で1位になる | 雇える人数が18人になる。ロールプレイングのジャンルが作れるようになる | |
| 21 | ロールプレイングのシェア率で1位になる | 部屋が、大理石、和風、ゲーセン風、ノーマルな大きなオフィス、の4つの中からランダムで変化 | ☆ |

※☆印がついている部分で会社が大きくなります。

## イベント条件&効果

より効果的にイベントを利用するために、事前に自分の会社の状態をチェックしておこう。特にクリエイターの状態は、イベントの発生条件にも、そしてその効果にもつながるので要チェックだ。

### 内容別イベント表

| イベント内容 | 発生条件 | 効果 |
| --- | --- | --- |
| 銀行から借金 | 運営資金が底をつく | 1回目：資金が5000万増える　2回目：ゲームオーバー |
| ゲームショー出展 | 3月第2週目で開発度50%以上のソフトを製作中 | はい①品質25万本分以上：500万マイナス＋ソフトクオリティ5千本相当アップ＋クリエイターのやる気が1〜5のランダム値アップ／はい②品質25万本以下：500万マイナス、ソフトクオリティ1千本相当アップ |
| 攻略本が発売される | ソフトが10万本以上売れる | 資金が1000万増える |
| 雑誌に特集が載る | ソフトが20万本以上売れる | そのゲームがまた少し売れ出す（5千本程度） |
| 海外版が発売される | ソフトが80万本以上売れる | そのゲームがまた少し売れ出す（1万本程度） |
| 映画化される | ソフトが100万本以上売れる | そのゲームがまた少し売れ出す（1万本程度） |
| ファンが押しかけてくる | 初回本数が80万以上売れたソフトがあってその製作者がまだ会社にいる | はい／ランダム①：そのクリエイターの調子1〜10ダウン、ランダム②：①と同数値でアップ　いいえ／ランダム①：そのクリエイターの調子1〜10ダウン、ランダム②：①と同数値でアップ |
| CM・雑誌広告もしくは売り込みの発生 | ソフトが開発中で、宣伝・営業担当者の能力がA以上だと毎月2週目と4週目にCM・雑誌・売り込みのどれかがランダムで発生。能力がCかBだと毎月2週目と4週目に雑誌と売り込みのどちらかが発生。能力がDかEだと毎月4週に売り込みが発生する | CM／はい：5000万マイナス＋　ランダム①：購買持続4週間アップ＋1万本プラス、ランダム②：購買持続4週間アップ＋1万5千本プラス　いいえ：効果なし |
| | | 雑誌／はい：500万マイナス＋　ランダム①：購買持続2週間アップ＋5千本プラス、ランダム②：購買持続2週間アップ＋7千本プラス　いいえ：効果なし |
| | | 売り込み／はい：100万マイナス＋　ランダム①：購買持続1週間アップ＋2千本プラス、ランダム②：購買持続2週間アップ＋3千本プラス　いいえ：効果なし |
| コンピュータウイルス発生 | ソフト製作に携わるクリエイターの中に調子がC以下の人がいる | 10万本分のクオリティダウン（その時点で10万本分のソフトクオリティがない場合、1万本相当のクオリティになる） |
| 社員が来なくなる | ソフト製作に携わるクリエイターの中に調子がB〜Cの人がいる | はい／ランダム①：関わるソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン、ランダム②：製作期間1カ月延長＋5千本相当アップ　いいえ／ランダム①1週間延長、ランダム②：3週間延長 |
| ストライキが起こる | ソフト製作に携わるクリエイターの中に調子がBの人がいる | はい／資金500万マイナス＋関わるソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン　いいえ／調子が悪いクリエイターに関わる全員の調子が1〜10のランダム値ダウン |
| 社内で風邪がはやる | ソフト製作に携わるクリエイターの中に調子がA〜Bの人がいる | はい／製作期間1週間延長＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン＋調子が悪いクリエイターのラインに関わっている人全員の調子が1〜10のランダム値アップ　いいえ／そのライン全員の調子が1〜10のランダム値ダウン |
| 致命的なバグ発生 | やる気が89（内部パラメータ）以下、緑色のアイコン（開発状況画面）が飛び跳ねている、ソフト開発が50%以上、のときランダムで | はい／ランダム①製作期間1カ月延長＋ソフトクオリティ1万本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値アップ、ランダム②：製作期間1カ月延長＋ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値アップ |
| ゲム珠オバケ発生 | やる気が89（内部パラメータ）以下のとき、緑色のアイコン（開発状況画面）が飛び跳ねているときランダムで | はい／ランダム1そのクリエイターの関わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン、ランダム②5万本マイナス＋そのクリエイターの関わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン　いいえ／ランダム①：4万本マイナス、ランダム②：2万本マイナス |
| 開発期間延長 | やる気が89（内部パラメータ）以下のとき、緑色のアイコン（開発状況画面）が飛び跳ねているときランダムで | はい／ランダム①：製作期間1カ月延長＋ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値アップ　ランダム②：製作期間1カ月延長＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン　いいえ／ランダム①：ソフトクオリティ1万本相当アップ |
| 開発者が僕なりのアイデアを取り入れろと言ってくる | ソフト製作に携わるクリエイターの中にグラフィック能力が☆以上の人がいる | はい／ランダム①：ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値アップ、ランダム②：ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン |
| 開発者が僕なりの絵を取り入れろと言ってくる | ソフト製作に携わるクリエイターの中にグラフィック能力が☆以上の人がいる | はい／ランダム①：ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値アップ、ランダム②：ソフトクオリティ5千本相当アップ＋そのクリエイターが携わっているソフトの全やる気が1〜5のランダム値ダウン |
| 泥棒に入られる | 8月の各週で1億円以上あるとランダムで | 1円〜1億円のランダム値が資金から引かれる |
| 発売寸前にミス発生 | 発売1週間まえで、ディレクターの能力が0〜100までのランダム数値より低い場合 | 1週間製作期間が延びる |
| マシンが壊れる | 完全ランダム | 500万円マイナス |
| インターネットですごい情報を発見する | 完全ランダム | はい／ランダム①：どれかの開発ラインのソフトクオリティが1万本相当アップ＋全やる気が1〜5のランダム値アップ、ランダム②：①と同数値で両方ともダウン　いいえ／ランダム①：ランダムでどれかの開発ラインの調子が1〜10ダウン　ランダム②：①と同数値でアップ |
| 社員がインターネットで遊んでいる | 完全ランダム | はい／ランダム①：どれかの開発ラインの調子が1〜10のランダム値アップ＋全やる気が1〜5のランダム値アップ、ランダム②：①と同数値で両方ともダウン　いいえ／ランダム①：ソフトクオリティ5千本相当アップ、ランダム②：どれかの開発ラインの調子が1〜10ダウン |
| 夢を語る | 完全ランダム | はい／ランダム①：そのクリエイターのライン全員の調子1〜10アップ＋全やる気1〜5アップ、ランダム②：①と同数値で両方ともダウン　いいえ／ランダム①：調子1〜10アップ、ランダム②：同数値ダウン |

### 効果のないイベント

| イベント内容 | 発生条件 |
| --- | --- |
| 雑誌の取材を受ける | ソフトか30万本以上売れる |
| TVの取材を受ける | ソフトが40万本以上売れる |
| 開発者が有名になる | ソフトが50万本以上売れる |
| ファンレターをもらう | 初回出荷が10万本以上売れたソフトがありその製作者が社内にいる |
| ファンクラブができる | 初回出荷が30万本以上売れたソフトがありその製作者が社内にいる |
| 車を買う | 初回出荷が50万本以上売れたソフトがありその製作者が社内にいる |
| サインをする | 初回出荷が65万本以上売れたソフトがありその製作者が社内にいる |



**ポイントQ&A**

Q：宣伝・営業能力のパラメータが高くなる人物を教えてください。

A：レベルが高くなる人は以下のとおり。☆（90〜100）…井上祐司・早川和彦・桜庭剣王、A（80〜89）…岡田学・岡博司・小室武、B（60〜79）…宮路謙作・鈴木薫・浦安犬猫・青空大器・出雲美月・風見あゆ・風見俊平、以上です。上手に育てて宣伝能力を伸ばしてあげましょう。

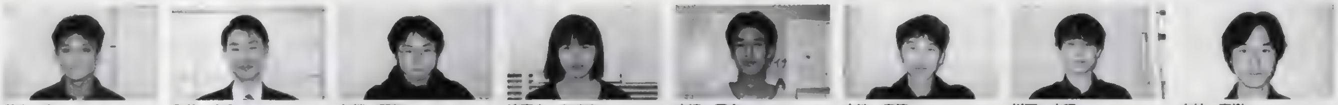
# 東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

## これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6
☎03-3370-2720
●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする──。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木 亮 キャラクターデザイン科1年制 就職先 セガ・エンタープライセス 職種 グラフィッカー
永井 康章 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アトラス 職種 プログラマー
矢端 賢吾 ゲームデザイナー科2年制 就職先 サミー 職種 プログラマー
津嘉山 あずさ キャラクターデザイン科1年制 就職先 日本ファルコム 職種 グラフィッカー
中沢 厚志 企画 シナリオライター科2年制 就職先 F&C 職種 プログラマー
小池 幸徳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 日本テレネット 職種 プログラマー
川西 大輝 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 プログラマー
小林 直樹 ゲームデザイナー科1年制 就職先 シー・ビー・ブレイン 職種 プログラマー

斉藤 利一 企画 シナリオライター科1年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 企画シナリオライター
笠原 直樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネクサスインタラクト 職種 プログラマー
浅井 恵一 企画シナリオ2年制 就職先 ベック 職種 グラフィッカー
真本 英成 ゲームデザイナー科2年制 就職先 データウエスト 職種 プログラマー
K・S ゲームデザイナー科2年制 就職先 データウエスト 職種 プログラマー
井口 ふさの ゲームデザイナー科2年制 就職先 プロデュース 職種 プログラマー
江上 清香 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネメシス 職種 プログラマー
遠藤 聡 ゲームデザイナー科1年制 就職先 プロハウス 職種 プログラマー

大種 美智子 CGクリエイター科2年制 就職先 インターリミテッドロジック 職種 グラフィッカー
小川 里志生 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ジャパンヴィステック 職種 プログラマー
栗生 由美 キャラクターデザイン科1年制 就職先 ライトニングデジタルファクトリ 職種 グラフィッカー
興水 真一 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ヴァンガード 職種 プログラマー
小滝 卓夫 ゲームデザイナー科1年制 就職先 アルファ 職種 プログラマー
坂本 範郎 サウンドクリエイター科2年制 就職先 セレン 職種 サウンドクリエイター
高野 嘉明 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ライトニングデジタルファクトリ 職種 プログラマー
原田 剛 ゲームデザイナー科1年制 就職先 セブン 職種 開発

S・F 企画・シナリオライター科2年制 就職先 ベック 職種 企画シナリオライター
篠口 直幸 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ベック 職種 プログラマー
平沼 靖 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ズーム 職種 プログラマー
福田 正佳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ヴァンガード 職種 プログラマー
三浦 沙織 CGクリエイター科2年制 就職先 ヒッツラボラトリー 職種 グラフィッカー
山崎 晃 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネバーラントカンパニー 職種 プログラマー
山村 一樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ライシング 職種 プログラマー
五十畑 晶 ゲームデザイナー科2年制 就職先 コスモスコンピュータ 職種 プログラマー

高橋 晃太郎 ゲームデザイナー科1年制 就職先 アルトロン 職種 プログラマー
斉藤 太嘉志 企画・シナリオライター科2年制 就職先 ダイナマイト 職種 企画シナリオライター
三戸 隆義 ゲームデザイナー科2年制 就職先 サクセス 職種 プログラマー
杉野 仁美 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ビジュアルアーツ 職種 グラフィッカー
大島 浩一 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エーティーアンドアイ 職種 プログラマー
木村 憲一 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エーアイ 職種 プログラマ
与沢 宏明 キャラクターデザイン科2年制 就職先 シーヘック 職種 グラフィッカー
西巻 直文 ゲームデザイナー科2年制 就職先 コナミソシーパンエンターテイメント 職種 プログラマー

伊藤 豊 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ボトムアップ 職種 プログラマー
飯田 耕一 ゲームデザイナー科1年制 就職先 タムソフト 職種 プログラマー
藤本 誠一 ゲームデザイナー科2年制 就職先 イレブン 職種 プログラマー
金井 教和 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ボトムアップ 職種 プログラマー
田尾 典利 企画 シナリオライター科2年制 就職先 アイディアファクトリー 職種 企画シナリオライター
M・K ゲームデザイナー科1年制 就職先 ソニーコンピュータエンタテインメント 職種 プログラマー
吉田 将司 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アトリエトゥーブル 職種 プログラマー
若狭 貴弘 ゲームデザイナー科2年制 就職先 コスモスタジオ 職種 プログラマー

Y・H ゲームデザイナー科2年制 就職先／アスペクト 職種 プログラマー
宮本 太一 ゲームデザイナー科3年制 就職先／アーマット 職種 プログラマー
宮内 誠太 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ナウプロダクション 職種 プログラマー
阿部 雄仁 企画 シナリオライター科2年制 就職先 グラフィックリサーチ 職種 [illegible]
小[illegible] 展弘 ゲームデザイナー科3年制 就職先／アクワイア 職種 プログラマー
大塚 孝介 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エレクトロニクスアプリケーション 職種 プログラマー
穴澤 健史 ゲームデザイナー科1年制 就職先 MIT 職種 プログラマー
中村 涼子 CGクリエイター科1年制 就職先 アイボリー 職種 グラフィッカー

花下 和之 ゲームデザイナー科1年制 就職先／イレブン 職種 プログラマー
山西 慎太郎 ゲームデザイナー科2年制 就職先／バーテックス 職種 プログラマー
鈴木 卓真 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シーラボ 職種 プログラマー
H・A サウンドクリエイター科1年制 就職先 ネクスティック 職種 サウンドクリエイター
三浦 裕大 サウンドクリエイター科1年制 就職先 [illegible] 職種 サウンドクリエイター
木下 博史 サウンドクリエイター科1年制 就職先 ミント 職種 サウンドクリエイター
末岡 靖彦 サウンドクリエイター科1年制 就職先 メディアエンターテインメントステーション 職種 サウンドクリエイター
新井 英寿 ゲームデザイナー科2年制 就職先 エスパーク 職種 プログラマー

# ウラワザデータベース

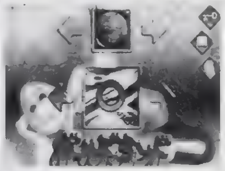
今回もネタ不足ぅ～。編集さん、何とかなりませんか？　ちょこっとスペース小さくするとか、ば～んとイラスト入れてみたり……ダメ？

**Ver.9.7**

## LV50 ボールディランド

### ★ステージセレクト

４種類の職業を駆使して領土を拡大するリアルタイムＳＬＧ「ボールディランド」に、うれしいウラワザが見つかったのだ。まず、メニュー画面右上にあるカギマークを選択して、パスワード入力画面に移ること。ここで✚下、下、◎、左、△、左、▢と入力してみよう！　すると、いきなり67ステージ（最終面）まで自由に選べるようになるのだ!!　リアルタイムものが苦手で先に進めなかったという人も、これで最後まで楽しめるぞ。ただし、後半の難易度はかなり高めなので覚悟してかかろう。

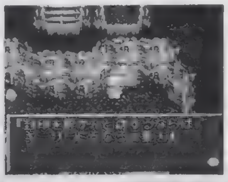


◀好きなステージを一発セレクト！　まだほかにもコマンドが隠されているかも……？

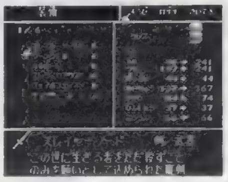
## LV50 テイルズ　オブ　ファンタジア

### ★超強力な隠し武器発見!!

去年暮れに発売された大人気ＲＰＧ『テイルズ　オブ　ファンタジア』に、隠し武器が見つかったぞ！　入手ポイントは過去世界の「精霊の洞窟」の地下３階。まず、洞窟の１階にある封印解除の石版に、「おたから」と入力すること。すると、「意味はあるが違う！」というメッセージが帰ってくる。その後、正解のキーワードを入力して、地下３階まで進もう。すると、洞窟の右奥に青い宝箱が出現している。この中には「？ソード」が納められているぞ。この武器に「ルーンボトル」を使うと、「スレイヤーソード」に変化するのだ！　威力の程は、下の写真を見れば一目瞭然。この超レアアイテムを見逃す手はない。



◀ここでキーワードを入力。メッセージだけではわからないが……。



▲こんないいモノが手に入るんです（ちょっと物騒だけど……）。

## LV50 EVE the lost one

### ★簡単クリアコマンド＋α

さまざまな機種に移植された人気ＡＶＧ「ＥＶＥ」に、うれしいウラワザが見つかったぞ。４枚目のプレミアムディスクを起動したら、メニュー画面で✚＋上＋△＋L1＋R1を約２秒間押し続けること。成功するとＳＥが鳴って、「クリアデータあり」の状態になるのだ！　これで、今まで見られなかった声優さんのコメントやムービーなどが好きなだけ見られるぞ。さらに、メニュー画面でL2＋R2を押してみよう。すると、画面右上端に変なクマ（アドニスという名前らしい）が登場。こいつにカーソルを合わせて◎を押せば、とっておきの隠し要素（見てのお楽しみ）が見られるのだ!!　既にクリアしたけど気づかなかったという人は、さっそく試してみよう。

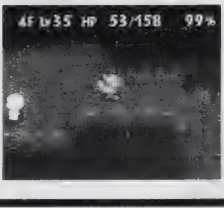
◀声優ファンは必見のおまけモード！

◀右上にいる見るからに凶悪そうなクマをつついてみると……!?

## LV20 チョコボの不思議なダンジョン2

### ★迷子のNPC探します！

「ＦＦ」シリーズから生まれた人気ＲＰＧ「チョコボの不思議なダンジョン２」の便利なワザを伝授しよう。トラップだらけのダンジョン内でチョコボとＮＰＣがはぐれたときに、一発でＮＰＣを呼び出せるというモノ。魔法陣や敵の技などでテレポートさせられたら、メニュー画面を開いて「ＮＰＣ」の項目を「２Ｐ」に変更。あとはメニューを閉じてしばらく待てば、画面内のどこかにＮＰＣが現れる。ただし、落とし穴などのトラップではぐれたときなど、ごくまれに成功しない場合があるので要注意！

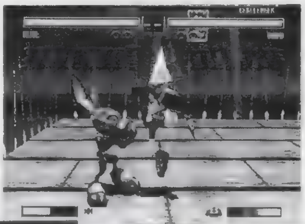


▶このウラワザさえあれば、わざわざＮＰＣを探しに行かなくてもすむのだ。

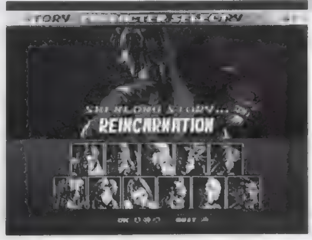
## 編集部情報 BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE

### ★隠し要素てんこ盛り

異色の対戦ＡＣＴ『ブラッディロア２』の隠し要素を一挙公開。難易度設定にかかわらず「サバイバルモード」で15人抜きをすると、「カスタムモード」ですべての技がキャンセル可能になる。また、「ストーリーモード」をクリアすると、各キャラクターのカスタマイズ（ビッグヘッド、キッズ、ビッグアームの３種類）ができ、すべてのキャラでクリアすれば、獣化ゲージのチャージ速度を調節できる。さらに、ノーコンティニューでクリアすれば、獣化時の体力回復速度を調節できるようになるのだ。「アーケードモード」では、ガドウを倒せばすべてのモードで使えるようになり、ノーコンティニューでガドウを倒せばスペシャルステージが出現。ここでシェンロンを倒せば、すべてのモードでシェンロンを使えるようになるぞ。これらすべてを極めたという人は、L1＋L2＋R1＋R2を押しながらゲームスタート。タイム表示が赤くなっていれば、最強のＣＰＵ戦が楽しめるぞ。



▲これを可愛いと思うかどうかは微妙なところ……。ほかにも、体力高速回復モードや、全技がキャンセルできるなど楽しいモードがいっぱい！

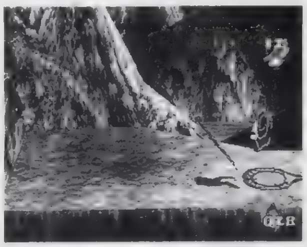



◀ボスキャラのシェンロンやガドウにも「ストーリーモード」が用意されているぞ。コマンド表は今号の攻略ページに載っているので参考にしよう。

## LV50 ピットフォール3D

### ★隠しパスワード

往年の名作を元に、迫力の３Ｄ仕様にリニューアルされた「ピットフォール３Ｄ」のパスワードを公開！　タイトルメニューの「パスワード」を選択したら、以下に紹介するパスワードを入力しよう。「2DHARRY」：ハリーが２Ｄになる。「BIGHEADHARRY」：ハリーがＳＤモードになる。「ZEROGHARRY」：ハリーが無重力状態になる。「STOPTALKING」：ハリーのボイスをカットする。「GIVEMELIFE」：残りライフが増える。「CREDITS」：スタッフクレジットが見られる。「STEVECRANEME」：コミックムービーが見られる。「PITFALLCOMIC」：アニメーションムービーが見られる。「CRANESBABY」：「ピットフォール82」をプレイできる。以上９種類のうち、ハリーの状態を変更するモノだけは併用可能だ。

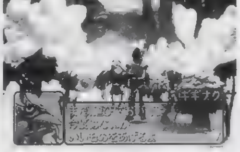


▶２Ｄ＋無重力でこんな感じ。まるで風に舞っているよう。

## 編集部情報 玉繭物語

### ★謎のアイテム!?

独特の雰囲気が話題を呼んだＲＰＧ「玉繭物語」に、うれしい隠しアイテムが見つかったぞ。トンボの森のあるポイント（写真参照）にいくと、「キキナクの友情」というアイテムが使用可能になっている。これを使うと怪しげな鳥人「キキナク」が現れて戦闘発生。この「アイテム使用」、「戦闘」を５回繰り返して、すべての戦闘に勝利すること。すると、「特級シャブ火酒」という強力な回復アイテムが手に入るのだ。これは回復アイテムの中でもとびっきりの効果を持っていて、もちろんほかでは手に入らないという超レアアイテム。これさえ手に入れれば、いざというときに助かるぞ。



▲このちょっと変わったヤツがキキナク。戦闘のたびに明かされる彼の過去にも要注目!!

◀５回連続勝利でアイテムゲット。６回目は……何もなし（トホホ）

### ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

| レベル | 賞　品 |
|---|---|
| 100 | ￥12,000分の商品券 |
| 80 | ￥ 8,000分の商品券 |
| 50 | ￥ 6,500分の商品券 |
| 20 | ￥ 4,500分の商品券 |
| 0 | ￥ 2,000分の商品券 |

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今号の採用者：LV50（４名）／宮城県　依田幸夫くん、京都府　ＰＮ水晶王くん、埼玉県　宮辺裕幸くん、愛知県　長谷部雅史くん。LV20（１名）／佐賀県　中島勇輔くん。

# ARMORED CORE

## MASTER OF ARENA

# はじめて物語

『アーマード・コア』シリーズの最新作となる『マスター オブ アリーナ』。シリーズ3作目を迎え、パーツの種類やミッションの難しさがグンとパワーアップしたこの作品を、徹底的に解剖していくぞ。

まんが/岩瀬さとみ

## ロボットの戦いはテクニック次第 ダッシュだ 斬りだ ジャンプなのだ その1

●『アーマード・コア』の魅力について

「ロボット」、「対戦」、「カスタマイズ」。これらはSFゲームの世界でよく耳にする単語です。しかし、これらの言葉をバランスよく表現したゲーム、さらにACTとなるとそれほど多くのタイトルはありません。1画面で対戦できるシステムがウケた「逆襲のシャア」や、SFロボット対戦ゲームの草分け的存在の「バトルテック」といったタイトル以外、賞賛を得たタイトルはそう多くないのが現状です。その中でもユーザーから多大なる賞賛を得て、シリーズ3作目を迎える「アーマード・コア」はSFロボットゲームの代名詞ともいえる秀作。この「アーマード・コア」シリーズが人気を博した最大の要因として挙げられるのは、基本システムのレベルの高さにあります。AC（自機）の操作にはすべてのボタンを使うので、一見難しそうですが、実際はいくつかのミッションをクリアすればすぐ慣れてしまえます。この操作性のよさが多大な賞賛を得た一番の理由ともいえるでしょう。

シリーズを通しての魅力といえば、操作環境の統一なども挙げられます。前作でマスターしたテクニックを思う存分新作で発揮できる……このことはシリーズを通してプレイしてきたプレイヤーにとっては、とても嬉しいはずです。そして次に挙げられるのが、ハードな舞台設定。大戦後の荒廃した世界でACと呼ばれる汎用人型機械を駆り、数々のミッションを解決することで賞金を稼いでいく。このストーリーにグッときた人も多いと思います。また、多彩なミッションをクリアしていきアリーナと呼ばれる闘技場で最強のAC乗りになるといった、熱い目的も魅力の1つといえるでしょう。

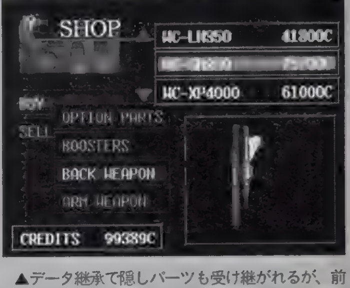
▲ゲーム難易度は決して低くはないが、数々のユーザーフレンドリーな要素が盛り込まれている。

(C)1997, 1999 From Software Inc.

## ロボットの戦いはテクニック次第
# ダッシュだ斬りだジャンプなのだ その2

**●前作からのデータの継承が勝利の鍵**

今回の「マスター オブ アリーナ」をクリアするためには、ACを自分の手足のようにコントロールするような技量が要求されます。シリーズを通してプレイしてきた人はいいのですが、ビギナーに対しては少々厳しい戦いを強いているのが事実です。ここで初心者への救済策となるのが前々作、前作のデータが継承できるということ。シリーズ1作目では、1つのミッションをクリアした状態で、所持金がマイナス50000以下になるとプレイヤーは「強化人間」になりました。強化人間になると、レーダーが標準装備になったり、ブレードからエネルギーウェーブ（以下、光波）が出せるようになる（ブレードを装備した状態で◯ボタンを押したあと、⊗ボタンを素早く押す）などの利点があります。また、強化人間になる条件を4回繰り返すと、2足や逆関節の脚を使用してもキャタピラや4足使用時と同様に、構えずに発射できるようになるうえ、空中でも撃つことが可能です。さらに6回目には、ACのエネルギーゲージの量が2倍になったりもします。これらはACの操作がうまくできない人への配慮の1つで、いわば誰にでもミッションがクリアできるようにした救済策でもあったのです。このデータがあれば、今回の作品でもその強さをそのまま引き継げます。また、一度すべての（前々作、前作どちらか一方でOK）全シナリオをクリアしたACは、機体総重量やエネルギーバランスなどのレギュレーションが解除され、基準違反機体でもプレイできます。さらに、機体に高性能なパーツを搭載することができたウラワザも、ミッション内に隠されていたパーツも、セーブデータがあれば、今回の作品に継承できるのです。



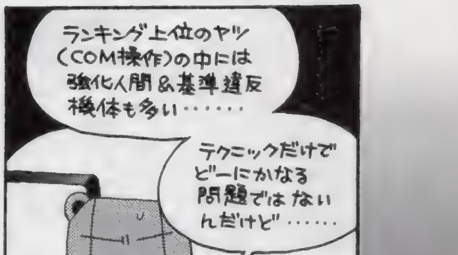

▲データ継承で隠しパーツも受け継がれるが、前作とは火力や装弾数など性能が異なる場合もある。

## ロボットの戦いは テクニック次第

# ダッシュだ 斬りだ ジャンプなのだ その3

**●ACや武器のパーツ選びについて**

ACのベテランパイロットを目指す者に要求されるのは、操る技量はもちろん、機体に関する卓越した知識です。ACは頭、胴、腕、脚、内部機器、さらに各種兵装を組み換えることで千差万別の性能を発揮します。だからこそ、AC能力を左右するカスタマイズは、ミッションをクリアしたりアリーナで勝ち残るためにとっても重要なファクターとなるのです。このことは使用する武器にもいえます。武器は腕に持つタイプが基本ですが、腕内蔵型もあります。これはアリーナや1対1などのバトルで効果を発揮し、火力、発射速度ともに高性能なものが多いのが特徴です。ただし、弾を使いきってしまうと単なる荷物になるのと、ブレードが装備できないのが欠点といえます。オススメはAW−DC/2。破壊力、弾数、ともに最強の腕内蔵型武器です。ブレードは、使用回数が無限に使えるのが利点。ブレードのオススメはLS−1000W。強化人間になってなくてもブレードを振れば光波が飛んでいき、敵に当たればダメージを与えることが可能です。ちなみに、強化人間になっていればLS−3303のブレードがオススメ。◎ボタンを押したあと、⊗ボタンをタイミングよく押せば、光波が3方向に飛んでいきます。また、爆風で相手にダメージを与えるキャノン系やミサイル系のバックウエポン。これは直接敵に命中しなくてもいいので、動きの素早い敵などに効果を発揮します。威力、弾数で文句なくオススメできるのはWC−IR24とWM−ATです。しかし、これらのバックウエポンは2足の脚を使用している場合にはオススメできません。発射時にACが硬直してしまうからです。強化人間になっていれば話は別ですが。



▲セッティングを変更したら、トータル性能をチェックするためにもテストモードを利用しよう。

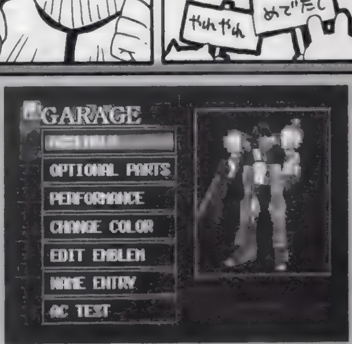
# ARMORED CORE はじめて物語

## ロボットの戦いはテクニック次第 ダッシュだ斬りだジャンプなのだ その4

**●優れたシステムとシナリオ。しかしビギナーには…**

「アーマード・コア」シリーズの3作目になる今回の作品。極端に言ってしまうと、この作品はベテランパイロット専用のアドバンスドディスクというイメージが拭い切れないところがいくつか見られます。シリーズを通して1作目からプレイしてきた人ならともかく、初めてACを操る人にとってはどうしても"敷居の高さ"を感じてしまうはずです。その原因は、敵のACのセッティング。開始時に用意されている自分のACは、ベーシックなAC1機と所持金10万Cのみ。このベーシックなACでミッションをクリアしたり、アリーナを勝ち進むのは初心者にとってかなり難しいと思われます。なぜなら、シナリオ中には何台もの敵のランカーACが出現するうえ、そのほとんどのACが基準違反機体。これらの敵に対抗するには、こちらもある程度、強力な装備を手に入れるしか対抗手段はありません。つまり、前作や前々作のセーブデータが必要となるのです。そして、もう1つの要素はプラクティスの不足。先にも書きましたが、今作には初心者が腕を磨くようなミッションがほとんどないのです。ミッションは最初からハードな戦いなので、「ミッションの失敗」→「所持金不足」という悪循環に陥ってしまいがちです。簡単なミッションやアリーナで資金を稼ぐモードが用意されていれば初心者でも操作に慣れ、稼いだお金で強力なパーツを入手でき、戦いが楽になれたハズです。

システムはすでに完成された素晴らしい作品なので、新たなACパイロットへの門戸を広くするためにも、次回作ではぜひ、初心者にもやさしくしてほしいところです。




▲習うより慣れろという言葉もあるが、ビギナーには前作、前々作のセーブデータが必要かも……。

# COLUMNS OF DENGEKI

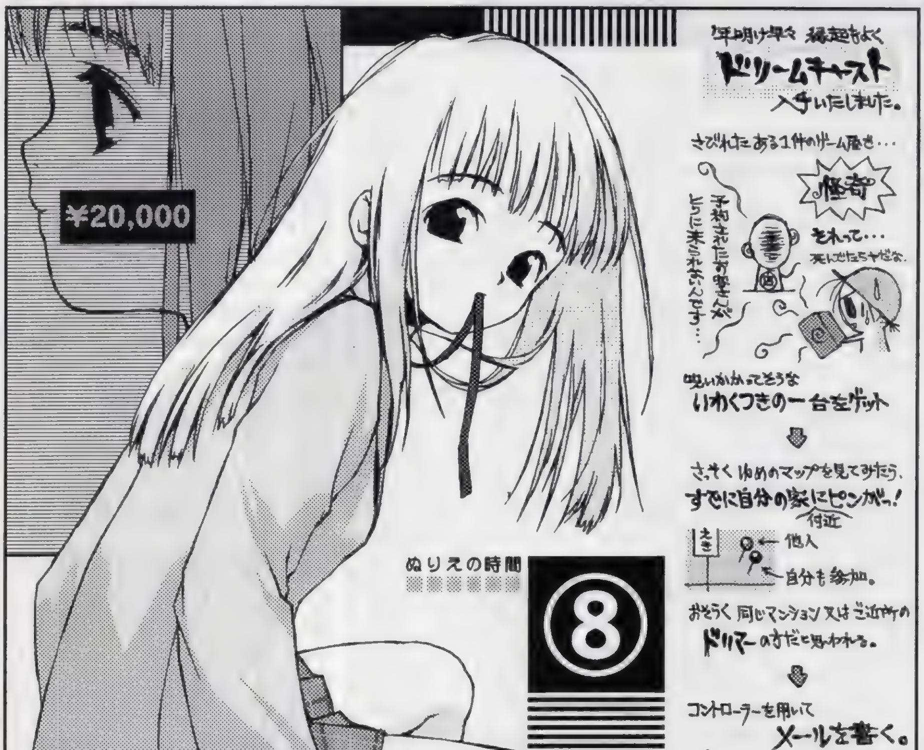
## 電撃コラムス

バラエティ豊かな執筆陣で、あなたの知的好奇心を必ずや満たしてくれるコーナー……それが電撃コラムスですですぅ（←自分エコー）。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

# ぬりえの時間

**左ん プロフィール** グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人……などなどの人。自室内の不思議講空間に引きずりこまれそうな先生に、なにか食べる物を（←本人希望・笑）！




←PS誌だっていってるのに（編）

イラスト／左ん

## ★どうしてるのかな？「こおろぎ'73」

電撃コラムスで最も邪悪といわれている「ぬりえの時間」ですが、今年も続くらしいので、どうぞよろしくね！　今回は「ゲームの絵描きさんになりたいチビッコのための入社試験」のお話ですよぅ。バッチグー！

さて、絵描きさん志望の方には、試験会場で絵を描く「お絵描き試験」があります。会社によってはないところもありますが、たいていの場合、行われると思って間違いないです。

それはともかく、当日、試験会場で行われること……筆記試験がありますとか、今回は面接だけですとか……は、明確に教えてもらえない場合があるのです。

私が以前、ある会社の入社試験を受けたときのことです。「面接に来てください」という連絡があり「な〜んだ、面接だけなんだ〜」と、ほとんど手ぶらで会場に向かいました。ところが、実際には面接はなく「お絵描き試験だけ」だったのです！　しかたなく、たまたま持ち歩いていたエンピツ１本で描きましたが、自分以外はみんなお絵描き道具を持ってきていました。え〜、どうしてぇ？

この件について「何者かによって私にだけ知らされなかった・陰謀説」と「緊張感のたりない人１名を除く全員が、念のため用意をしてきていた・自分バカ説」が浮上したのですが、私はどうも後者のような気がするんですね〜。

というワケで、仮になにも知らされていなくても、必要最低限のお絵描き道具は持参したほうがいいです。エンピツ、消しゴムははずせないとして、普段から使い慣れている人は色エンピツもあるとよいかもしれません。……って、こんなことに今頃気づいてるの私だけ!?

また、ないと思っていた筆記試験や面接が行われていたことも何度かありました。おかしいなあ〜。よい子のみんなは、こんな目に遭わないように「いろんなことがあるかも」と心の準備をして試験会場に向かってくださいね！　これオバちゃまからのオ・ネ・ガ・イ❤　……おせっかいですか？

# プログラマーいわさきひろまさの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

**岩崎啓真 近況** Dの改訂をしつつ、ポケットステーションのプログラムを書きつつ、レビューをやる。なんとも忙しくて楽しい（？）な毎日です。誰か代わってくれ。

## ★『街』とアドベンチャーゲーム

懺悔。

ＳＳで「街」が出たとき、システムに興味は持っていたのだが、なんとなく買いそびれてしまい、今回ＰＳ版をレビューするまでプレイしたことがなかったわけなのだが……実にレビュアー、いやゲームをプレイするプロとして不明を恥じることでした。というわけで、今回は本当は「ＦＦ」の歴史の後編を書くはずだったんだけど、『街』のプレイインプレッションを、特別編として、懺悔の気持ちも込めて、まとめてみよう。

さて『街』はサウンドノベルと名乗ってはいるが、今までのサウンドノベルとは大きく様相が異なっているので、まず従来のサウンドノベルについて語らないとそのおもしろさが説明できないだろう。

従来のサウンドノベルは「選択肢型アドベンチャー」の一変形と捉えることができる。直接の先祖として考えられるのは、故・多摩豊氏原作＋ゲームデザイン、システムサコム制作のノベルウェア。ストーリーが準ツリー構造、選択肢により枝分かれしていき、ゲーム内容も文章が中心など、従来のサウンドノベルはノベルウェアの構造をすべて引き継いでいて、基本的には同じものと言い切ってしまってもいいくらいだ。

ただし、サウンドノベルとノベルウェアの最大の違いは、選択肢の提供方法。『弟切草』以前の選択肢型アドベンチャーでは、見る・移動・話すなどの「標準的なメニュー」が存在し、それらの選択を組み合わせることによってフラグが立ち、新しいシーンに進めるという形になっていた。シナリオ構造的には相当な進化を遂げたノベルウェアでも標準的なメニューが存在するのは最後まで変わらず、その意味では見かけは従来のアドベンチャーとまったく変わらなかった。

これに対し、『弟切草』では「メニューを選択する→次の行動→ストーリーラインの選択」という一連の流れが固定・確立され、なおかつ選択肢は、それぞれのシーン専用のものになったのだ。この手法自体はノベルウェアでも最終的な方法論としてはあったし、さまざまなジャンルでその萌芽を見て取ることはできる。しかし、選択肢がそのまま、すなわち次のゲーム展開であるという状態にまで不要なものをそぎ落とし、ゲームオーバーもなく、曲がりなりにもシナリオとして最後までプレイできる構造を取ったものは、サウンドノベルを先がけと考えていいだろう。のちに現れる「ビジュアルノベル」「やるドラ」など、およそあらゆる亜種に決定的な影響を及ぼしていて、これ以前に事実上存在しない要素が、この「シーン専用選択肢」なのだ。

さらにいえば、これは「プレイするたびに新しい選択肢が出てくる」ことを意味し、ようは周知の事実だが、プレイするたびに新しいシナリオが出現するというに等しいこととなったのだ。その結果、何度もプレイできる新しいストーリーのコレクションといった、新たな側面をアドベンチャーに付け加えることに成功したわけだ。この「シーン専用選択肢〜マルチエンド型のアドンチャー」の構造はグラフィックだろうと、オーディオだろうと、およそコンピュータゲームのどんなスタイルにでも移植することが可能で、かなりいろいろな亜種が登場することとなった。具体的にはリーフの「ビジュアルノベル」、ワープの『風のリグレット』、ＳＣＥＩの「やるドラ」などがそうだし、ほかにもシリーズ化されていない作品でかなり多数のソフトがこのスタイルを取っている。

と、ここまでが『街』以前のサウンドノベル系ゲームの特徴なわけだが、では「街」は何が違うのだろうか？

まず、なにより「絶対に従来のコンピュータを使わないメディア、例えば本・ＴＶ・映画などでは再現不可能」なところだ。というのも、今までのサウンドノベルは、基本的には１つのシナリオが枝分かれする構造だったので、コストを度外視してムチャな冊数を作れば、ゲームブックと同じ形式で再現することができた。コンピュータを使うメリットはオーディオと映像だけだったわけだ（「やるドラ」がＴＶで放映されたのをみても、それはわかるだろう）。ところが、だ。『街』は８人のシナリオが同時に進行し、なおかつそれぞれの選択肢がお互いのストーリーラインに影響を及ぼしあう構成を取っている。そのため、これを例えば印刷物で再現しようとすると、「もしあなたが登場人物Ａの２個目の選択肢でＢを選択していたら、56ページに行ってください」なんてワケのわからない、そして読者にとっては、恐ろしく負担になる選択肢を組み込んだゲームブックを作るハメになってしまう。しかも『街』では、後半になるほど、８人のキャラクターの相関が複雑になって、分岐の条件も例として書いたほど簡単なものでは条件付けができなくなり、実質的に再現不可能といって問題ない代物になってしまうのだ。

この複雑に絡み合った８人のストーリーを読み解くこと自体がパズル的な楽しみとしてゲームの根幹を成していて、なおかつ、この読み解くときの選択の組み合わせによって、さらに各々の登場人物のストーリーそのものが動的に変化するのだから、まったくスゴイとしかいいようがない。この複雑で緻密なシナリオを組み立てたシナリオライターと、それをプログラムに仕上げたチュンソフトには、素直に頭を下げたい気分だ。しかも『街』は、この複雑なシステムを微塵も感じさせない快適なプレイ環境を提供してくれる。それぞれのストーリーがどこまで進んだかを一目瞭然にする「マップ」（ＳＳにはなかった）、さらに適切ながら意味深なヒント、加えてアクセントの効いた文字表示と、画像の演出。まさに満点、新時代のアドベンチャーだ（と呼んでいいかは疑問。ここまで変化すると陳腐だが「デジタルノベル」などの新しい言葉が必要な気もする）。

このようにベタぼめしておいてなんなのだが、レビュアーとしてではなく、僕、個人だけの基準で採点していたら、95−100点をつけただろうが、「読者は、どう感じるのか」というところを考えて今回のレビューでは85点オススメとしている。具体的には、実写（シルエットモードもあるが）がメインであること、シナリオが複雑に絡み合うことがおもしろいために、パズルとしての難易度は高いこと、そしてなにより「プレイヤー＝主人公」の構成を一切取らず、文字通りプレイヤーは「感情移入しつつストーリーを楽しむ第三者である、読者的な立場に置かれる」といったところを考慮しての結果だ。すぐれて複雑で高度なシナリオを遊べるようにするためには必須の条件だと思われるが、反面、今までのゲームとは違うプレイスタイルを要求されるために、どうしても一般性は低くなる（主人公である自分を誰もが好いてくれるなんて、一般的なゲームにありがちな、そんな簡単な世界ではない。それだけでも、自然と敷居は高くなろうというものだ）。

とはいうものの、僕が85点オススメをつけたからといって、それが『街』の意義や価値をおとしめるものではない。『街』は、さらさらと何の苦もなくプレイできるが、疑いもなく極めて新しいスタイルのゲームで、絶対に評価されてしかるべき「歴史的な」作品なのだ。

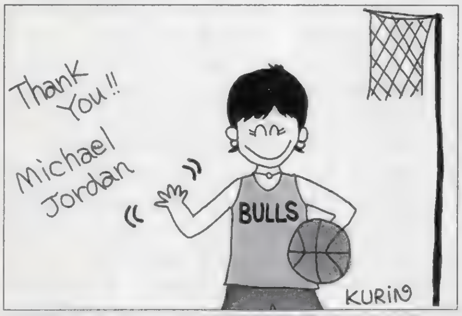
# よしきくりんのへんちくりんコラム
# 初心者の気持ち

**よしきくりん プロフィール** 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つ腕前なので、ＲＣＧはバッチリ！ [illegible]「Ｒ４」もバッチリオーケーなのです。

## ★シリーズ同様で、操作性はグゥ〜の『Ｒ４』

今年は東京地方でも年明けすぐに初雪が降りましたね。はらはらと空から舞い降りて来る雪の結晶はあっという間の出来事でしたけど、冬到来の印そのものでした。冬の空はどこまでも澄んでいます。特に夜空の星たちはすばらしいですね。たまには空を仰いでごらんあれ……。

さて昨年は、長野オリンピックにサッカーＷカップと、スポーツが盛り上がった年でもありました。一方、今年に入ってスポーツ界を揺るがしたニュースといえば、アメリカプロバスケットボールＮＢＡのスーパースターマイケル・ジョーダンの引退。ＴＶを通して見るミラクルショットは華麗そのもの！　日本でもナイキのジョーダンモデルのシューズ「エア・ジョーダン」が旋風を巻き起こし、社会現象とまでいわれましたよね。なんでも全米の子供たちのアンケートではクリントン大統領よりジョーダンの方が支持率が高いとか……。そんな国民的英雄がスポーツ界から去ってしまうのはさみしいものですが、引退後についてはいろいろなウワサが飛びかっている様子。実業家、俳優、プロゴルファー、その中でも有力なのが政治家への転身といわれているからこれまたスゴイ！　でも、子供たちの支持を受けて将来的には……!?　もし、そんな日が来たらこれまた大ニュースですね。

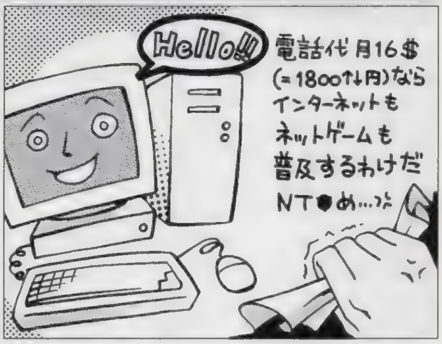


イラスト／よしきくりん

さぁさぁ、今回のゲームレポート。12月３日が恒例の発売日となったゲームソフト……そう、いわずと知れたＲＣＧ「Ｒ４」をお届けします。ワ・ク・ワ・ク、ド・キ・ド・キのマシンがパワーアップしての登場。昨年の発売前から編集部の方にきっちりリクエストしちゃった私です。先のシリーズ同様、操作性に関しては相変わらずいいですね。私のような車好きにとってはこういう本格的な走りが堪能できるゲームはうれしい限りであります。……でも、ＴＶ－ＣＭでも使われていた音楽、あれはなかなかグッドだったんですが、ほかの挿入曲に関しては前作の方がどちらかというと好みかなぁ。実際にドライブしているときだって、走っているシチュエーションによって音楽は大切な要素。いかに気持ち良くワインディングロードを走り抜くことができるか……ですもんね。音楽はともかく、映像に関してはかなり洗練されていいます。私は花火の映像が特にお気に入り。ちなみに「オーバルコース」は一見単純そうだけど、実は一番集中力が必要みたい。ミスらずに走り抜くのがカンジンかなめ。さて、もうちょっと走るかぁ。あ〜、ドライブ行きたい気分!!

# シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る
# 西海岸電脳遊戯事情

**ナベＰ殿下 プロフィール** クリーンカードの抽選に当選して渡米してしまった、元本誌副編集長。最近は自宅の電話（かけ放題で月16ドル！）がインターネット専用状態で外からつながらないらしい。



イラスト／山師

## ★アメリカ市場でのＰＣゲームとＴＶゲームの微妙な関係

わたしはマーケティングの専門家ではないので詳しくは語れないですが、アメリカのように多様な民族やら文化が集まっているところに新しい商品を持ってきて万人にアピールするというのは至難の業だと思います。ＴＶゲームのことをいっているんですが、同じ娯楽としてのライバルには料金が日本の３分の１から半分の映画、多チャンネルのケーブルテレビ、スケールの大きいアウトドアスポーツ、固定料金で使い放題のインターネットなど、山ほどあります。遊びに不足を感じていない人たちに、さらに娯楽を与えても振り向かせるのすら難しいでしょう。

それではゲーム好きな大人はどうでしょうか。もちろん若者層ではＴＶゲームはポピュラーですが、それ以上にＰＣ（パソコン）のゲームというのが大きな市場になっています。日本に比べるとＰＣ本体もかなり安く売られており、一般家庭へのＰＣの普及率は非常に高いようです。大人や、自分のマシンを持つ若者はその上で動くゲームソフトを買って遊ぶのが、ＴＶゲーム機とソフトを買って遊ぶよりも手軽なのかもしれません。わたしが最近買ったＰＣ用の『バーチャロン』『セガラリー』などは、やや古いタイトルということもあってか定価が15ドルを切っていました。

両方を扱うショップでは、たいていＰＣゲームの方が売り場面積が広く、タイトルの量、種類ともＴＶゲームを圧倒しています。両方で発売されるタイトルもスポーツものなどを中心に数多くありますが、開発・発売ともＰＣ版が先行して、家庭用はその後のようです。非常に大きなデータを扱うとか通信対戦を前提としているとか、ＰＣでしか実現しないタイプのゲームもあるし、また、子供用として内容が厳しく制限されるＴＶゲームに比べると、映画に近いレベルでの表現が許されるのもＰＣゲームの有利な点です。表現が過激で、とても家庭用としては発売できないようなものや知的レベルの高い大人のユーザーだけをターゲットにしたものなども含め、広い分野にわたって数多くの作品がリリースされています。なかでも優れたものは日本語化されて発売されるものが多いですが、これらを見ると、以前述べたＴＶゲームの状況とは違って、ゲーム作りにおけるアメリカの実力、層の厚さをまざまざと感じてしまいます。

アメリカでのＴＶゲームは、まだまだ小さいコンピューターゲーム市場のパイをこの強力なＰＣゲームと分け合っているのです。

## 流通の鬼かまやんが斬る！
# PS業界大人の話

**鎌田重昭プロフィール** フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせです。

## ★おれたちにもいわせろ！　中古問題

１月も下旬となり、寒さも一番厳しい季節へと突入しました。このところ世界的な異常気象というのが続いていて、日本海側では記録的な大雪となった地域も多かったようです。まあ、異常気象といわれる状況も、これだけひんぱんだと、どこからが異常なのかわからなくなってしまいますね。実際に年間平均気温もじりじりと上昇しているようですし「平年並み」という言葉自体が、あまり意味をなさなくなるかもしれません。

しかし、四季のある国・日本の住人としては、冬はしっかりと寒いほうがいいですね。今年こそ雪の深いところへスキーに行って、温泉に入ってうまい地酒で１杯……と予定しているのですが……実現するかなあ。

さて、新聞・ＴＶでも話題となったゲームソフト中古論争ですが、どのメディアでもほとんど取り上げていない部分があります。そうです、肝心のユーザーの声ですね。今回はユーザーの立場でこの問題を考えましょう。

この中古論争について「血に飢えた２匹の獣が争っているようだ」と表現した人がいましたが、ユーザーの立場でみれば、まさにその通りかもしれません。どちらも自社の利益確保に走っていて、ユーザーのことは二の次になっているように感じられるのでしょう。多くのユーザーはメーカー側にも中古販売店側にも大きな不満を感じているのです。

まず、メーカーに対しては「おもしろくないゲームが多すぎる」という声が一番多いようです。

そのゲームがおもしろかったかどうかは、あくまでその人の主観によるものです。つまり「その人が期待したレベルではなかった作品が多かった」ということでしょうね。ここでよく論じられるのが「ゲームの中身は買ってみるまでわからない」という点です。

中古ソフトが必要だと主張する人の多くがこの点を指摘しています。同じソフトでも音楽ＣＤならＴＶやラジオで聞くことができますし、ビデオも映画やＴＶで見てから買うことができますよね。ところがゲームの場合は雑誌の紹介記事くらいしか判断材料がありません。しかし、雑誌の紹介記事ではあまり悪いところは書いてありません。

マスコミの使命としてはあくまでも公正中立でなくてはならないのですが、商業誌である以上メーカーに対しても良い意味での協調関係を保っていかなくてはなりません。ですから「このゲームはこんなところが悪いゲームだ」というのではなく「このゲームはこういう良い点を持っている」という紹介記事になりがちなのです。

もちろんメーカーに対してのみいい顔をして、読者をないがしろにする雑誌は生き残っていけません。余談になりますが、その雑誌が信頼に足るかどうかはソフトレビューコーナーを見ればだいたい分かります。

私も以前メガドライブ誌で新作ソフトレビューを担当していましたが、公正な立場で評価を下すというのは大変難しい作業です。

評論は、評価された側が納得できるだけの論拠がないと成立しません。キチンとしたレビューや、ソフトを酷評することで自分を偉くみせようとするレビューを掲載している雑誌などと、どちらが信頼できるかはいうまでもないでしょう。

えっと、個人的な怒りが入りかけたとこで話を本筋に戻しましょう。

買う前に中身を確認する手段として「体験版」でプレイできるゲームもありますが、メーカーが相当販促に力を入れているごく一部のタイトルにすぎません。「体験版」といいながらムービーしか入っていないものもあるという不満の声もあります。増刊のＤＰＳ－Ｄも発売ソフトすべてが体験できるようになれば理想なんでしょうが、コスト面やメーカーの体制などなど、現実的には難しい問題が多すぎるようです。

そうするとユーザーは５～６千円という金額を賭け金に、ギャンブルにでるしかないワケです。

ここでギャンブルに負けた場合、すなわち「期待したほどおもしろくなかった」という場合に、中古として売れれば少しは元手が戻ってくる、というのが中古販売が支持されている大きなポイントの１つです。

中古販売を支持する販売店の集まりである「テレビゲームソフトウェア流通協会」の調べによれば、「思ったよりおもしろくなかったから」が、ソフトを売却する理由の約２割を占めているそうです。最近の乱発気味のラインナップを見ていると、これでも控えめな数字のような感じがします。

この点についてお心あたりがあるメーカーの方々は、ぜひ反省していただきたいと思います。

ちなみにこの調査での売却する理由のトップは「クリアしたから」で、36.3%をマークしていました。しかし、本当におもしろく感じたり心から感動したソフトだったら、「クリアしたから」といってそう簡単に売ってしまわないだろうと思うのですが……。あなたの棚にも「これだけは売ったりしたくない」っていうソフトが何本かあるでしょう？

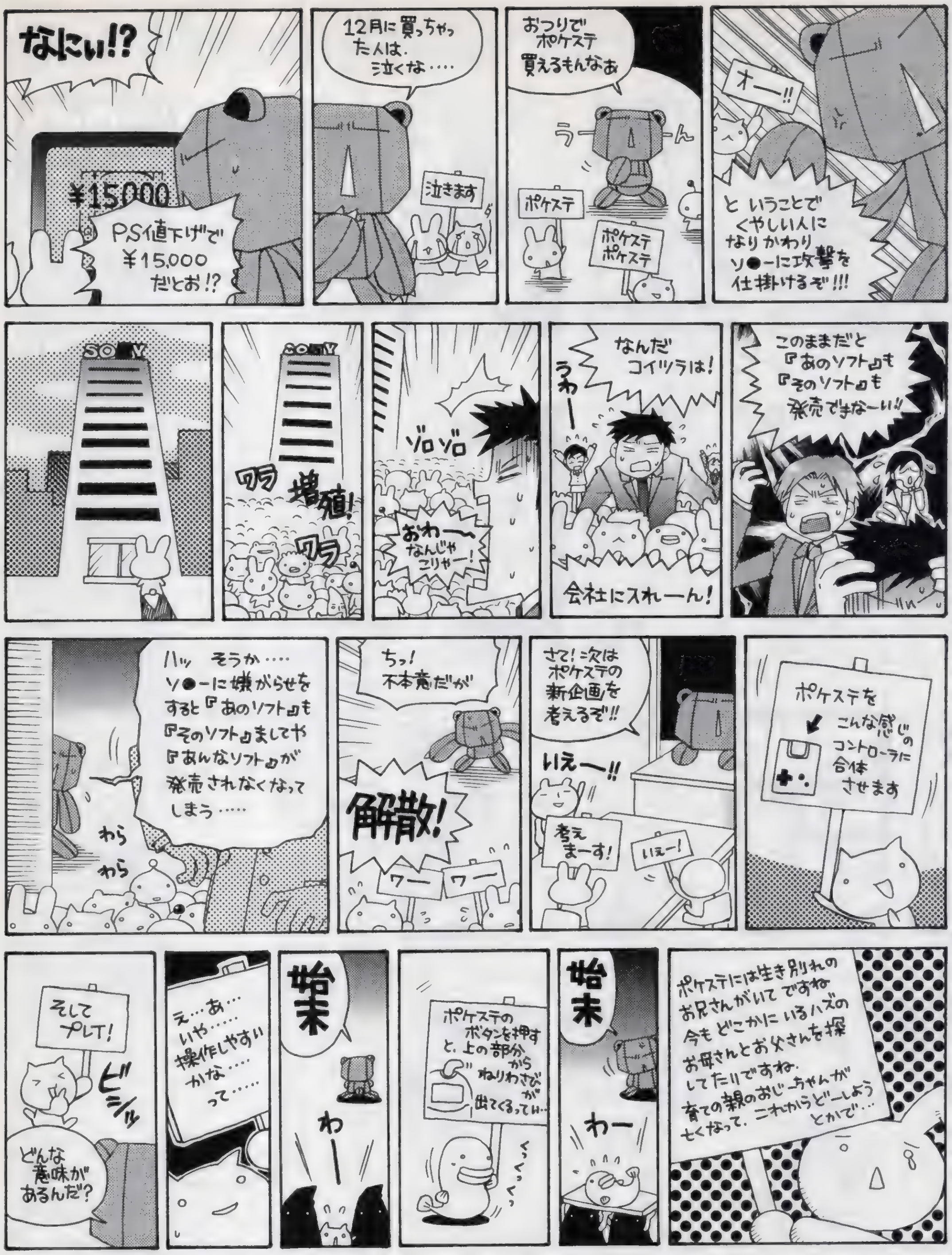
■売却する理由の第２位は「新しいゲームを買うため」でした。ちなみに「お金が必要だから」を含めるとトップに躍り出ます。

そうですよね、やっぱりお金の問題は大きいですね。次号では、この問題についてのユーザーの声を取り上げていきましょう。

イラスト／菅野博士

# PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる知恵とハガキの読者様ページ




まんが／岩瀬さとみ

くるぞくるぞ！　もうすぐくるぞ！『ＦＦⅧ』がやってくるぞ！　うれしいな！　楽しいな！　早く遊びたいな。という人が増えてます。ある意味増えすぎ。が、それもよし。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよお店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も許してくれるＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か描いて、あて先明記でポストに入れるだけ！

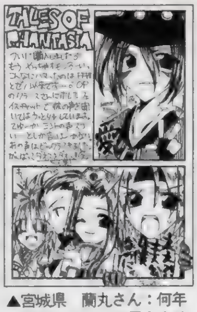
あぁぁぁ～朝か……昨日は飲んだなぁ。イタタ頭ガンガン……。本庄とマイタイで飲んで……あれ？ あの後どうしたんだっけ……ムニュ……へ？ ムニュ？ うぉ？ や、柔らけぇ！ じゃなくて、にょ、女体？ お、おちつけオレ。えっと電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックでいい感じ……ってなにこんな時にそんなこと思い出してるんだ……ん？ クンクン……はぁ。いい匂いだ……っていかんいかん。この娘……ハダカだ……ドキドキ。

# 試験も卒業も留年も浪人もガンバルしかない季節です

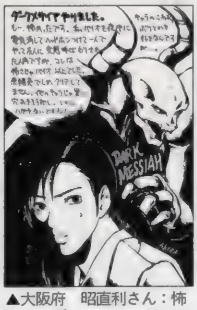
まあ、ここで何とかすれば後は何とかなるというかならないというか。

▲富山県　冬月れんさん：現在11周目？ スゴスギです。ヤリ込み度満点。

▲福井県　天竜雨傘さん：称号。もっとシステムに絡めばもっと楽しかったのに。

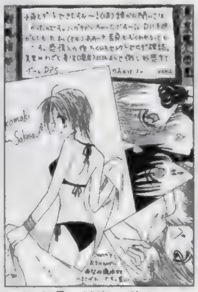


▲宮城県　蘭丸さん：何年も前のソフトとは思えませんよねぇ。移植いい感じです。



▲大阪府　昭直利さん：怖い系をプレイするときは、ヘッドホンに限ります。

▲青森県　くめた夏緒さん：いいお母さんですねぇ。今後ともお願いします。

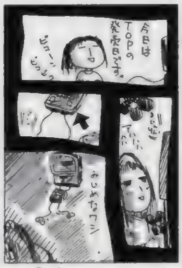

▲栃木県　綾瀬七美さん：良かったです。彼女一番難しいですからね。

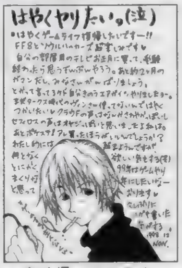
▲千葉県　彩軌彼方さん：というか、みんな老けてますよね。なんか。

▲長崎県　雛瀬ユキさん：引っ越しすると友だち作りが大変です。

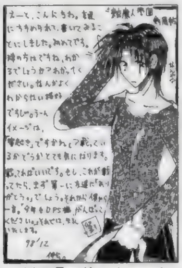
▲岡山県　樹宮匡平さん：PSソフト多いのに…チェス少ないですねぇ。

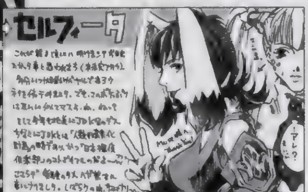
▲神奈川県　谷川山葵さん：泣けてきますよね。ありますあります。


▲大阪府　ぬらりひょんさん：うーんそういうコトもありますよ。

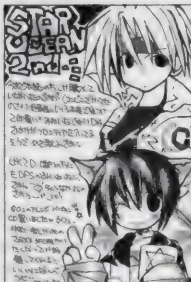


▲宮城県　NONさん：そうです。まずは目の前の敵、受験を撃破です。


▲新潟県　伸公さん：なんというかとりとめのなさがステキです。



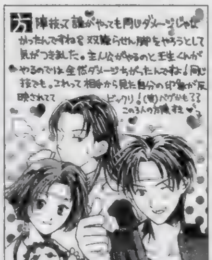
◀岡山県　水鶏さん：今年もいろんなコトがありそうです。よろしくお願いします。


◀神奈川県　天城らみあさん：増刊Dにも奴隷はあります。よろしくです。

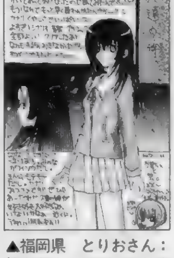
▲東京都　渡会永二さん：ポケステでも楽しそうです。なかなか。

▲北海道　亜比留さん：結構賛否両論です。あのゲーム。

◀京都府　水柾珠呂さん：まあ、小説は完全に今主流の伝奇モノですからね。ドロドロしてます。外伝発表されました。


◀愛知県　ポリエステルさん：仕掛ける人によって違いますよね。

▲群馬県　次郎さん：それはかなり寝っぱなしでしたねぇ。スゴイです。


▲福岡県　とりおさん：好きな人にはバッチリみたいです。

「私、高校1年生なんですけど、今度2年になるとき、理系と文系のクラスをどちらか選ばないといけません。なんか……自分じゃ判らないんですよね。こういうこの後の自分の将来に関わるような決断って、どういう風に決めるのがいいんでしょう？」神奈川県　中西ありかさん：

進路を確定したりっていまいちピンときませんよね。自分が本当に何をしたいのか、わからないっていうか。特に、中学高校時代にキチンと自分で決断できる人は少ないと思います。みんな、大抵そんなモノです。実際、自分がどんな生き方をしたいかなんて、勉強だけでなく、仕事、人間関係、社会全体をある程度知ってからじゃないと判らないと思います。やってみてから「ダメだこりゃ」となることも多いでしょうし。しかし、だからといって学校を卒業してそのあと何年も社会が判るまで遊ぶ（旅する）のはかなり無理があります。とにかく、わけが判っていなくても、判断して、先に進むしかありません。まあ、間違っていたら後悔して(笑)、そこから軌道修正するしかないのでしょう。間違いも長い目で見れば貴方のパワーの源になるはずです。とりあえず、今、何をしたいか。ソレを中心に決めていくのが正しいと思われます。わけの判らないままでも、ひとつづつ決断していくしかないです。ね。

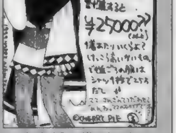
「うちの親は「ゲームはバカになるからやるな」と、1日1時間のプレイさえ、許してくれません。これが受験前だとかならわかるんですけど」京都府　長野流さん：

ゲームは楽しくて、ハマルと何十時間も費やしてしまう＝勉強さぼりがち＝バカになるってコトなんでしょう。まあ、確かに一理あります。でも、本やマンガから影響を受けることがあるように、ゲームから何か影響を受けるコトもたくさんあります。御両親は……きっと、その辺のコトは考えていないと思うんです。「自分の子供が、勉強以外のことにスゴク興味があるようだ。でもそれはどう考えても学生の本分勉強とはほど遠い。やめさせないと」って感じで。大抵、親が子供に何かをしろと強制するのには理由があります。が、御両親だって貴方と同じ人間。全てに何か深い意味があって「～しろ」と言ってるワケじゃありません。怒っているときや悲しんでいるときは当然判断力も鈍りますし、つい口にしてしまう暴言もあるでしょう。冷静に、自分のことをよく考えてくれてる人の意見をよく聞く。そして「自分は今、こう思っている」とちゃんと話す。まずは「なんでゲームをしちゃいけないの？」と感情的にならずに聞いてみましょう。

## ロボコン0点な人 1・2・3

**正月は何もしなかった。それはもう見事なくらい。（ほ）**

最近ゲームがいい感じです。『幻想水滸伝Ⅱ』は久しぶりに面白いゲームができたなって感じでした。ここまでハマったのは『魔人～』以来だ。映像が綺麗だとかムービーが迫力あるだとかより、とにかくゲームにテンポを求める私には文句なくNo.1のRPGですね。あれだけの人がいながら、それぞれキャラ立ってるし。いろんな意味で苦労したぶん(笑)、ラストも感動でした。というワケで、オレ的No.1RPG決定。終わり。終わりですか？　はい、終わりです。これ以上書くとまた先走りし過ぎることになりそうなのでこの辺でやめとく。現在は、前作からやり直そう計画発動中。とくに前作はBEST版で買い直そうかと思っている。それはそうと一緒に買った『エリー』と『マール』は封も切ってないので、こっちを何とかしないとね。それはそうともう一本。以前買った『久遠の絆』を遊びました。システム的にはリー( )のビジュアルノ( )ルと何ら変わりないけど、お話は割と好みでした。キャラクターもいい感じだし。でも、ちょっと好き嫌いが分かれるかなぁ。1プレイが長いので、なかなかもう一回という気が起きなくて…。(→隣のネームに続く)


▲東京都　幾原るなんさん：高い……ですよね。コスフレも大変。

▲大阪府　クラゲ2号さん：来るんでしょうかねぇ？ ドキドキ。

▲京都府　ゆず21号さん：麻雀楽しいですよね、編集部でも……。

のでいいでしょう。この手のゲームはやり込む要素はあんまりないんですけど。キャラクター面で色々展開してくれると嬉しいのだが知名度が……。下手すりゃ『魔人～』以下かもしれないし。もっともっと広まるといいんですけど。『魔人～』のときもそんなこと言ってたけど。

さてさて、ほかにはゲームをやってないです。お正月になんかしようと思ってたんだけど、結局三が日の7割を寝て過ごしてしまったので。結局新しく買ったPSで遊んだのは、『幻想水滸伝Ⅱ』と『久遠の絆』の2本だけでした。次には『マール』と『エリー』を遊ぶにしても、今度買うゲームは何になるのでしょうか。とりあえずザッと見回しても買いたいゲームってないなぁ。遊びたいゲームはあるんだけど。この辺は仕事でやるなり会社でやるなりすればいいワケですから。（ほ）

「FFⅧ」はどうなんだよ？ 担当ライターなんだし（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるよん。次の決算大決定！ なんと2月26日発売の100号！ ラストスパート、ガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

（ロボコンからの続き）思い出したように（実際途中で思い出したのだが）書き始めた「久遠」ネタなのだが、長くなりそうなのでこちらに続きを書きましょう。元々乗り遅れた感があったので一歩引いて見ていたんですが遊んでる間は楽しかったですよ。万葉で終わらせたんだけど、あのあと天野先輩がどうなってしまったのかが心配で心配で（笑）。好きだったのになぁ。天野先輩。あと個人的には先生が気になるけど、一度万葉のエンディングを見てしまうと、先生と結ばれることにえらい抵抗を感じてしまいます（笑）。どこかパソゲー的な雰囲気で、よくあるノベル系のゲームと作りは同じなんですが、お話にキッチリ筋が通っているぶん、心に残りますね。お話のグレードはかなりの高レベルだと思うんですけど、万人に受けるタイプではないから、嫌いな人は嫌いかも知れないですね。まぁ、個人的には面白かった

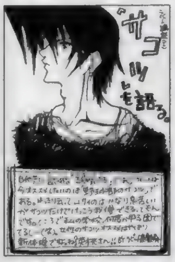
オレこないだ、「極道戦国志・不動」のビデオ買った（魔）

## ギャルとゲームとなみだとちくび♥

**「神風怪盗ジャンヌ」ってアニメが始まるようだけど、私は偶然原作のマンガを買い始めた模様。ともあれ、主人公の変身後のカッコがダサいのは、なんとかならないものか。（中）**

年始めに言ってた「あずきちゃん」のビデオ、つい最近全巻注文しました。なんか、二十巻で７万いくらとか言われましたが、お金大丈夫なんでしょうか、俺。ああ、こーしてインターネット環境への道はますます遠くなってくわけですよ、（魔）先生。床部的には言い訳にならないんでしょうけど（笑）。

ところで「あずきちゃん」とはなんぞや、という話はまだでしたっけ。ま、カンタンにいえば、あずきちゃん（野山あずさ）と勇之介クン（小笠原勇之介）の小学生カップルを中心に展開するホームドラマチックなアニメ、ってトコ。あずきちゃんが何かに変身するわけでも、援交と覚○剤に手を出して家庭崩壊の危機（「命、賭けて」かっつーの）を迎えるわけでもなく、ひたすらほのぼの～と展開するんスよ。起きる問題なんて、弟が犬を飼いたいとダダこねたり、おじいちゃんと親友のおばあちゃんが結婚か!?、そんな程度ですもん。そこがイイんだけどね～。俺って、そーゆー予定調和で成り立ってるドラマが好きなのよ。「GTO」もそうだったし、広い意味では「水戸黄門」とかも。日常生活で大してハッピーでもないのに、ヘビーなドラマに付き合ってられか！って感じ。とかいってSM調教SLGも好きだったりするんだけど（笑）。あれはどーも、不幸に導いてるのが自分自身だからOKなのかもしれない。自分の力の及ばないところで起こる不幸が許せないんでしょうかね？　なんだ、タダのわがままじゃん（笑）。


▲広島県　ラビット麒麟さん：鎖骨には魅力が隠されているようです。

▲静岡県　亜煌さん：重いんですよね。ネックで痛いし。

▲福岡県　リンチンチンさん：たまに見てウハウハしないとですね。

▲石川県　遊佐サルサさん：気を付けましょう。男子は見てます。

▲大阪府　クラゲ２号さん：いいですよね。これは。ドキドキモノです。

▲岡山県　樹宮匡平さん：細目の娘は特にゾクゾクくるとウワサです。

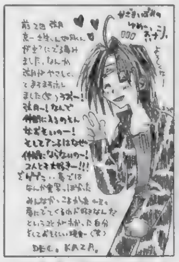
▲宮城県　楓来らみーさん：ナルシアいてもばちは当たらなかったような。

▲千葉県　都賀行宏さん：ガンバッテゴーゴーなのです。打倒受験。

▲福岡県　フィンガー５さん：L…大きい人なんですよ。服のサ（←ベキ）。

▲静岡県　浪岡つたるさん：好きな人多いと思いますが……確かに。

▲富山県　すだこさん：チビキャラのグラフィック、変なの多いですよね。


▲広島県　花咲いずみさん：夢に出てくるのは楽しそうです。

▲宮城県　相楽さん：注文です！　ソレでゲットです！　いかが？

▲富山県　山本山はろうさん：デキは……どうなりますかね？

▲群馬県　のみねこさん：不良というか……いいヤツというか。

▲秋田県　河馬さん：全イベント制覇は難しそうですけどね。

▲愛媛県　日向ラジヲさん：なんだかこんな表情もしそうです。

▲愛知県　綾上つしろうさん：いいですよね。イキイキしてるっていうか。

▲福島県　ユズコさん：安くなってますからね、ＳＳ。そのうち無くなる？

▲京都府　ALICEさん：ちょっとオバカさんなのもツボですよね。

▶福岡県　いちがやまみさん：まあ、こういうカッコしてるキャラいますしね。でも雛乃がこういうカッコしているのはとんでもなくやらしい気がします。彼女ものすごく真面目。

◀青森県　アメ屋ジョージさん：危なげなシーンもＯＫですよ。ドキドキですし。

◀富山県　布施唯華さん：高校生じゃないですよね。本当に。しかも今の。

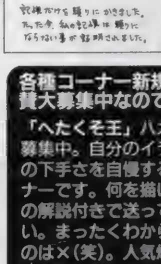
◀神奈川県　仲十泉さん：受験真っ盛りへ！　チャレンジレッツゴーです。

まんが／風上旬（怖いですよ　かなり。マネキンというか人形というか）

**★★ゲームライター講座★★**

「本は読んだ方がいいですよね？」福島県　濃度63％さん：

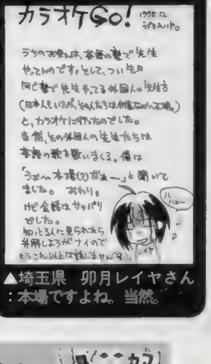
そうですねぇ。本は……読んだ方がいいでしょうねぇ。雑誌でも小説でも、何でもかまわないんですけど、とにかく文字に触れるのは大事だと思われます。でないと、いざ、何かを書こうと思っても、なかなか出てきませんから。




◀富山県　毛さん：まあ……名曲「シャアが来る」の彼はこんな感じですけどね。シャアシャア。

**各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！**

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。

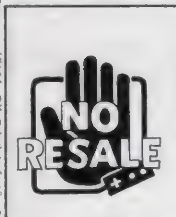



▲埼玉県　卯月レイヤさん：本場ですよね。当然。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ポケステ、かなりいい感じです。特に「ポケットムームー」のくだらないミニゲームたち。なんちゅーか、32×32ドットの表示ではこんな感じなのかな。スロットとか、ちゃんと目押しできていいのです。「ＦＦⅧ」のコチョコボ育成もなかなかみたいだし。それに、何よりもポケステ自身で現在何ブロック使用しているかが確認できるのはいいなぁ。オレは大人なので、今後メモリーカードはほとんどポケステになりそうだ（バカ）。あとはチャンとした対戦ゲームが出てくれるのを待つだけだな。うしし。　（魔）

## 中古問題


お願い。

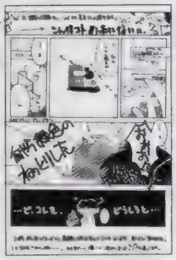
お安い。

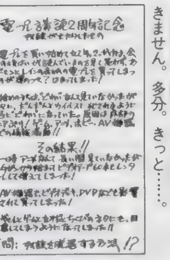
まんが／田中まさし（安い、のが中古ですから。ちゃんとしたルールを考えて欲しいです）・イラスト／NDO

## ランキング発表

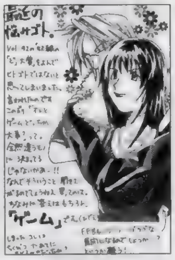
540：週末の怪人、山師
510：のぶすけ
470：ごちうり
455：RATA
450：水鶏
410：東本夕夜、TOMY
400：雛瀬ユキ、むにゃん
390：はせがわ剛仁
385：小見幸子、柴田恭子
：矢渡
365：祥人、ねこ香織
350：雨宮五月
340：田中将司
335：クラゲ２号、パー子
330：瀬山たみ、佐伯マサメ
：ちったん、リンチンチン
320：スティーブン
315：如月二月
310：卯月レイヤ
305：卯月渉、太一
290：暮新、都賀行宏

●285：Ｓ・風雅、●280：紅月朽葉、NAKO、日向ラジヲ、●275：昭直利、みなみ流水、●260：走馬あづみ、とりお、●250：有栖川恭、いわきゆーし、●245：彩軌彼方、●240：いちがやまみ、真宮まゆ、●235：仲十泉、●230：哀原斑、ホルヲ、●220：水上陽平、宮崎あさみ、●215：北原健光、楽柚、●210：くめた夏緒、セト、山口27号、櫻璃、●205：いふじこう、●200：広瀬川秋人、フォレスト、めもるん、●195：綾千、えんぜるぽーい、樹宮匡平、小島要、●190：えんぢまる、檀月子、布施唯華、遊佐サルサ、ユズコ、●185：香月りん、鵠鴉、想あたみ、●180：如月龍牙、十槻久也、深野樹里、藤神哉也、●170：浅薙柚椰、●165：ともの、眠るカバ、パグ12匹、●160：小林恭介、日野晴火、彪虎、ユドウフ、龍百蓮、●155：朝影礼都、谷川蛍雪、葉月ひとみ、パラノイア、ゆず21号

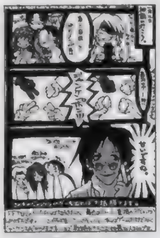

◀徳島県　浅薙柚椰さん：炭酸は最後に混ぜますからね。ドロリ。

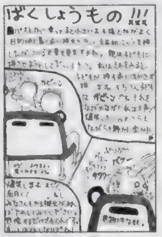


◀奈良県　龍彦さん：脱退は……できません。多分。きっと……。

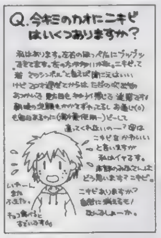


◀愛知県　牛ぎゅうさん：まあ、それもアリですが……ふみゅ。

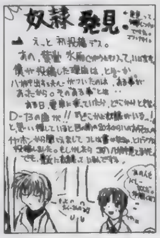

▲滋賀県　仙蛙さん：グーは出したばかりですからね。



▲兵庫県　瀬戸狼さん：ヒ……ヒドイ……。楽しいですけどね。

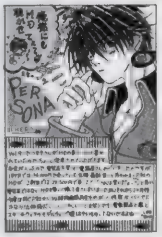


▲群馬県　のみねこさん：チョコはきますよね。要注意です。

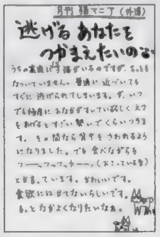


▲東京都　紫堂氷雨さん：だって世界一のPS専門誌ですから。

▲山形県　日野晴火さん：仲良くみんな、仲良く。ステキなように。

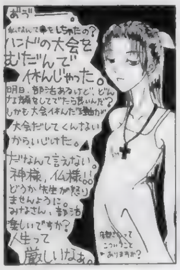


▲山形県　いふじこうさん：ＭＤは巻き戻しないですし。

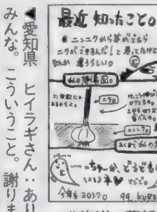


▲大分県　白犬さん：怒っていても飯は食う。生きるために！

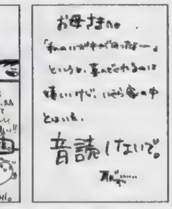
▲大阪府　雨宮五月さん：攻撃力落ちますしね。ちゃんと。



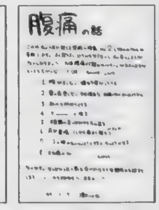
◀愛知県　ヒイラギさん：ありますよ。みんな。こういうこと。謝りましょう。



▲北海道　暮新さん：確かにどーでもいいですね（笑）。



▲兵庫県　こだま高兎さん：恥ずかしいですよね。音読。



▲京都府　深木いくなさん：持病は厳しいです。気を付けて。

## 読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは２月１日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。なんとか帝国騎士団を退け、しばらくの休息の後……さらなるレベルアップを求めて新たな旅に。

ズァ！

闇の中を魔力で作られた刃、あの音は、多分エアスラスト系の術だ。ボクの身体の周りに常に張られている術障壁がアッサリとその効果をかき消す。最近では意識しなくてもそれなりの範囲を守ることが出来るようになっていた。

（術レベルはソレほどではないようですが……）

キューのセリフが頭の中に響く。剣化したときのこの交信は……あまりにストレートでいまだにドキドキする。

ガキンッ！

「ラムダス！」

火花が弾ける！　鋼が岩に激しくぶつかったようだ。

（いつの間に……）

そう、いつの間にか。ボクとキューの目の前で黒い軽鎧の男が剣を振り下ろしていた。

「グッ！」

ガラン……剣が地に落ちる。よほど渾身の一撃だったのか、痺れて剣を握れなくなったらしい。そこにすかさず、キューで斬りつける……が、いない？

「上！」

また、ローディンが叫ぶ。

キィン！

ヤツが新たに出した短刀を受け止める。

「ちっ！」

スッ……その一撃を最後にアッという間に気配が消えた。

「大丈夫？　スゴイね、今の人。気配を完全に遮断できるんだ…」

（機能が落ちているとはいえ、私のセンサーを完全に無効化できるようです。注意して下さい）

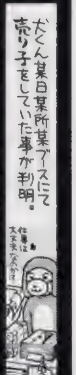
北海道　ラーメン66さん

◀宮城県　蘭丸さん：新展開！　急展開！　まとめ読みは増刊Ｄで！

## ハードの神様の犬Σ

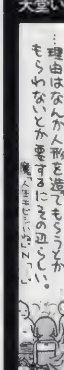
なんかバレてます。某所で売り子していたこと……。いや、まぁイロイロあるわけですよ。苦労して得られるモノとか経験とかね（笑）。しかしなんでしょね、あの人だかりは！　きっと埋め立て地が数ミリくらい沈下したに違いないと思う犬くんでした。え？「ナデシコ」ですか？　しっかりゲットしましたとも！　（カレンダーが多すぎてお困りモードの犬）

そんなこんなで、ピカチュウがらみの摘発などいろいろありましたが、みなさんも著作権には注意しましょう。さて、「ナデシコ」といえば「抱き枕」やら「ジャケット」やら新製品が絶えないので困ってしまいます。もちろん、ソニー・マガジンズの通販企画「プレミアボックス」も予約済みなのは言うまでもありません。こちらの系のアンテナだけは今年も感度良好な模様（笑）。しかしＤＶＤの「ナデシコ」と「ウテナ」はちょっと……というかかなりアレです。Ｓ／Ｎ比はＬＤよりも少々良いのですが、ブラックバックで見える何ともいえないノイズに、ＤＶＤでお目にかかるとは夢にも思わなかったドットクロールとクロスカラー。ソースがＤ２（業務用のデジタルＶＴＲ。コンポジットビデオベース）ベタ落としなのが見え見えです。ＬＤはビデオで記録しているメディアですからＤ２で問題なかったわけですが、ＤＶＤではアカン！　コンポーネントできちっとエンコードしてもらいたいですね。その点パイオニアの画質は安定しています、やはり。さて、次に狙うはアンプですな。ドルビーデジタルとＤＴＳの恩恵に肖れないのは、あまりにも片手落ちですからね……。




★今年の春は勝負になりそうな予感★

『ラリー２』が延期になって、28日にリリースされるかすら怪しいドリームキャスト陣営。一方、２月にアメリカで開催される半導体関連の学会「ＩＥＥＥ（読み：アイトリプルイー）」で発表されるとウワサのＰＳ２（仮称）のプロセッサ。２月以降、見えざる敵と戦わなきゃいけないドリームキャストくんは大変ですね。そういう意味でも、ソフトのリリースが続々と遅れているのは非常に痛い！　またサターンの二の舞にならなきゃいいですが……。それを横目にマイペースな商売をしている京都のサル山天国さんは、ゲームボーイカラーが好調なようすで、任天堂いわく月産100万台を維持しているようです。




これじゃ、Ｎ64が爆発しなくても企業全体の利益としてはそれほど痛手じゃないですね。それが良いか悪いかは別として。ところで、64ＤＤは本当に出るんでしょうか……。オレはかなり疑ってます。数年前に発表されてから今までの経緯を辿ると、過去の例からして「けっきょく出ない」パターンか、出ても成功しない可能性が高いでしょ。ウラでは着々（？）と次世代機の開発が進んでいるでしょうけど、その発表をする際にＮ64をスッパリ切れるかが見物ですね。ＦＣ・ＳＦＣ・ＰＳと、成功してきたゲーム機は既存のユーザーをどうするの？　という嬉しい悩みがあるものの、Ｎ64くんは二の足を踏んでいますから多少の反感を覚悟で切り捨てるのが得策じゃないかと。表向きは「これからもサポートします」とは言うでしょうけどね（苦笑）。まぁ、いずれにせよ２月が楽しみです。ネタにも困らなくて済みそうですし。なにせ、ドリームキャストの分解報告を書くとセガから飛び道具が発射されるので痛いんですよ。ソニックみたいに頭に槍が刺さるらしい（笑）！

## ◆今はこれだと思うのです◆

この春の新番組で、ちょ～プリティなＴＶアニメを発見しました！　２月７日からテレビ朝日系でスタートする「おジャ魔女どれみ」（毎週日曜８：30～）です。佐藤順一と五十嵐卓哉の２人が監督を勤め、お互いがアイデアを競い合う作品になるらしいんです。まぁそんなことは（さ）にとっては何の意味もありませんが、これに出てくる３人の魔女っ子さんにモォ～メロメロなのです。ハッキリ言って「魔法Ｔａｌ」の類似品ですが、魔女っ子好きなら絶対オススメの超チェックタイトルです。ちなみにオイラのファーストインプレッションは、どれみちゃんです。このコを強くプッシュ！

さて、今回はゲームネタをお休みして、引き続きアニメネタでいきます。なぜなら「魔法使いTal」がついにＴＶアニメ化されるからです!!　ＯＶＡ発売当時からウワサは出ていましたが、やっとＴＶアニメで観られるんですよっ（感涙）！　まだ詳しい放送時間や放送開始時期はわかりませんが、今からワクワクものです。今年は魔女っ子！

は買うつもりなので（前のページと言ってることが違う）、実際に趣味でプレイしてみてあらためて書きます。そんときは極めて主観的な目でみたものになると思います。んでもう一本。恋愛で続編の「リフレインラブ２」です。こっちもレビューやったんですが、とにかくキャラがいいんですよ、ホント。システム的にどうしても許せない（テンポの悪さ）部分があったので点数的には低くなったんですが、個人的にはキャラの魅力に＋30点くらいしたいです。前作からデザイン変わっちゃったけど、みんないいです。とくにマリーはいいです。最高ですね。これでもっとゲーム自体がサクサク進めば素晴らしいゲームになったのに。でもキャラがいいので個人的にはすべてよし。キャラクター的な展開（グッズとか）はできるだけ追いかけるつもりなんで資金を圧迫しないほどよい展開を期待してます。　（ほ）

そんなヒマがあったらって感じなのでした。まったく（魔）

いいよね。「魔法使いＴａｌ」

さて「魔人～」の外伝ですが、いよいよ情報がでましたね。どうなるかとドキドキしてたけど、ファンディスク的なモノだったんですね。個人的にはこれはこれで嬉しいけど、本編を遊んでいることが前提になるから、現在のファン以上の広がりは期待できそうもないかも。まだやってない人は、今のうちからやっておきましょうとしか言いようがありません。でも内容は盛りだくさんなので、「魔人～」ファンなら楽しめると思います。好きな人なら、期待してもいいと思います。詳しくは本誌の記事を読むベシ。　（ほ）

この「外伝」の零話をプレイすると本編がどうしてもやりたくなるぞ（魔）

「マラソン中や、自転車をこいでいると昔から快感を感じていたオレですが、今付き合っている彼女には負けました。彼女は、3年間の高校の自転車通学時、ほとんどノーパンですごしたそうです。というか、通学時だけでなく、高校生活、すべてノーパン。学園祭も、修学旅行もぜーんぶ。今でもそれらの写真を見て「あぁ私はこの時ノーパンだったんだぁ」（笑）とドキドキしてるそうです。そうか……だから彼女は今でもミニスカートはかないのか……って今でも？ と聞いたら笑顔ではぐらかされました」千葉県 ホンライクシーンさん：

突然思い出した第2弾。よーく考えたらゲームしてました。いろいろと。さてまずは「トゥルーラブストーリー2」について。前作はご存じの通り見事に堕ちてしまったのですが、今回は前作の反省を込めて少し引いた客観的な目でプレイしました。っていうか、前号を見ての通りレビューでプレイしたので必然的にそうなってしまったのですが。システム的に見てあんまり変わらないのは美点か、欠点か。テンポとか改善されているのでこれは美点であると思う。思うのだが、個人的にはどうにも新鮮みがなくて……。なんでかなぁと思ってたら私、前作遊び過ぎてんだよね。そりゃもう嫌になるくらい遊び倒してるから。恋愛モノってことで、シチュエーションもある程度前作に似てきてるし。それでどこかハマリ切れない部分があったんだと思う。誰かキャラに思い入れでもできれば全然別だったのですが。まぁでもこれ

# Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！ 自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！ ね？ ね？ （魔）

## 手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

HP
つよさ ＿
かしこさ ＿
すばやさ ＿
こううん ＿
全能力値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト70はコーライアス非常地帯の調査です。今から約10年前、コーライアス自治領の西には骸の聖地と呼ばれている暗黒神の祭壇がありました。ココを時の領主が生け贄やその他の邪悪な儀式故に撲滅。今ではコーライアスの特産品を産出する広大な牧羊地として有名でした。が……2カ月ほど前に突如、大規模な地震と共に巨大な穴が出現。そこから現れた様々な妖魔が周囲を脅かし始めました。その勢力はまさに圧倒的。自治領の有する護衛団をアッサリとせん滅し、その勢力圏を次第に広げつつあります。この非常地帯をどうにかするのが今回のクエストです。選択は次の3つ。①妖魔撃退から開始する。とにかく手当たり次第ぶちのめす。②なるべく戦闘を避けて、穴に近づき、調査。穴を塞ぐことから始める。③暗黒神について調べることから始める。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（98号）発売日の2月12日（消印有効）。あて先は「DPSど70」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の101号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第98号 2月12日発売号：第94号発表
第100号 2月26日発売号：第95号発表
第101号 3月12日発売号：第97号発表

## 今回のあて先は「DPSど70」

## もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

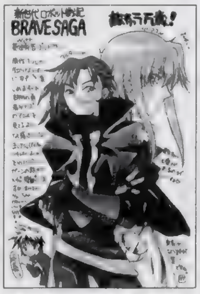
次のページは92号募集分の発表

▲福井県 天竜雨傘さん：マッシュですよね。肉体派ですし。賢くもないですし。

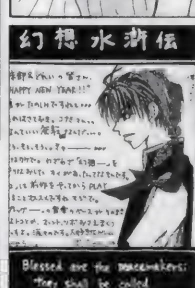
▲大阪府 タカハシヂュンさん：人間関係悪くするのカンタンです。

まんか／大守県 白大（力強いハネ 強いハネ）・イラスト／C次郎

▲宮城県 トモさん：キャラゲーですしね。ある意味。楽しめて良かったです。



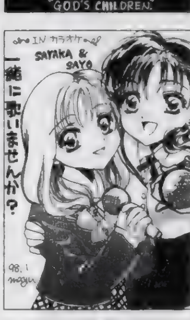
▲東京都 竹丸さん：ノリいいですしね。ファンならやらないと！




◀東京都 水咲要さん：そうですね。2作連続で楽しむことをお薦めします。

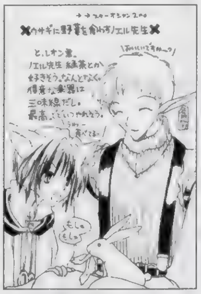
▲岡山県 樹宮匡平さん：最近秋葉原でさえ、SSソフトが……。

▲鳥取県 ねこ香織さん：スゴク出番少なそうです。タークス並み？

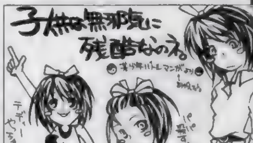



◀大阪府 真宮まゆさん：窓ガラス割れたり？ します？ パリンって。

▲新潟県 藤苺らえるさん：カワイイですよね。ウサギ。バニーちゃんもあるし。



▲富山県 冬月れんさん：ウサギは食べるの大好きですから。モシャモシャ。




▲滋賀県 仙蛙さん：男子は……女子よりも幼いですから。床部メンバーなんて未だに子供。エロイし（笑）。ソレだけですから。

◀神奈川県 楽柚さん：活躍してそうですよね。パタパタ。なんとなく忙しそうだし（笑）。

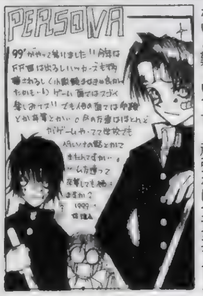
◀愛知県 葵花梨さん：結構イケテルって話ですよ。買ってソンはしないそうです。良かった。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回の採用は上の作品です。今回もなぜか、H系です。まあ、クリスマス、お正月とイベント性高かったですからね。世間ではカップルバリバリで盛り上がっているってことなんでしょう。

ど奴隷 DOREIKO 26

ライターの（み）くんから借りて観た、「パトレイバー」のＤＶＤはよいできでした。スクイーズ収録で解像度は高いし、ノイズも少ない、発色もいい。何といっても「1」の新録5.1チャンネル音声がイイ。背筋ゾクゾクのたまらんデキ具合でした。クソ高い定価は伊達じゃないわけですな。￥9,800は高過ぎだけどね（結局買いました「1」と「2」）。そういえばチビチビとソフトを買い続けて、はや1年半。ソフトの数もいつのまにか30枚を超えていました。リリース本数も増えてきたし100枚の大台を越える日も近いのかも。　（ち）

まんが／斉藤和衛（いや、「ゼルダ」もいいですし……って「ＦＦⅧ」面白いですよ）



◀大阪府　柊雁為さん：続けようと努力しないと難しいです。頑張れば大丈夫ですよ。

◀長野県　御澤あゆさん：増刊Ｄ14が好評発売中です！　いかがです？

◀北海道　蜜柑鳩苺さん：運動しないとドンドンアレですよねぇ……。

▲千葉県　柴田恭子さん：春からＧＯです。ヤリまくりです！

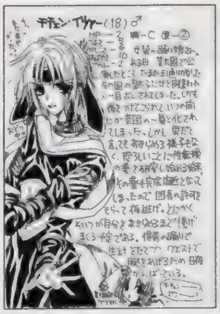
# Nights of Knights

**クエスト ナンバー67発表**
**92号募集分**

今回募集のクエスト67は最果ての島、ファーライズ・ラファームの探索でした。古来黄金の島とも不老長寿の島とも言われた地に、その真相を確かめるべく、探索隊が降り立ちました。島は完全に荒廃し、人は住んでいませんでしたが、数々の遺跡、そして妖魔などのモンスターで溢れ、詳しく調べるには様々な困難がつきまといました。第1〜3隊、すべて難易度の高いクエストとなったようです。結果、あまり思わしい成果を上げることができませんでした。

## MVP

▶東京都　あけまつさん：今回のＭＶＰは最も安定した選択をした彼女でした。しかし……元男って……かなりガックリな気もしますが、身体がすっかり女なら……いいんでしょうか？　この手の女の人って東京にだって少ないですからね、よく判りません。実際のところは、強ければいいんですよね。一緒に冒険するのは楽しそうです。



▲宮城県　蘭丸さん：昔はよくあったようですけどね。男でもイイヤってパターン。

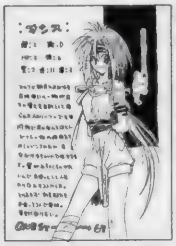
◀神奈川県　ＭＥＧＡ-ＤＯＧさん：ミヤっていうんですね。カワイイです。

◀福岡県　菊地涼さん：手枷が武器ですから。ゴンゴン。

（まだ途中だけど・笑）。でと……あ、またムダ使いました。今度はガスガンと軍仕様のナイフ。編集の宮田さん、中川さんと一緒にミリタリー関係のフェスティバルみたいなところに行って、大はしゃぎ。ガスガンはショップオリジナルデザインの「ドミニオン」っていうリボルバーのイカスヤツ。ナイフはＳＯＭミニの折りたたみタイプ。いや、何に使うわけでもなく……ケンカするにしても素手ですることにしてるしね（笑）。これぞ真のムダ使い。だって……かっこいいんだモン。特にドミニオンはカッチョよすぎ。握って構えているだけでも、ワクワクもの。ヴァッシュのマネして銃にグラス乗せる特訓して、落として割りそうになったり（コレまたバカ）。あぁ……それにしてもなんで世の中にはオレ様の物欲を激しく刺激するアイテムの多いことか。合掌。　（魔）

◀新潟県　藤苺らえるさん：料理って難しいですよね。

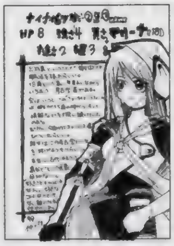
◀北海道　楠アユムさん：軽い性格。即ホテル。うらやましい？



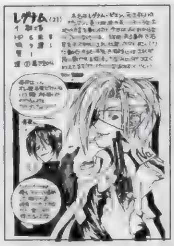
◀徳島県　青葉まりいさん：髪で人を斬るわけですね。

◀愛知県　ボンさん：かなりうっとうしい気もします。

◀埼玉県　小島要さん：いつか手に入りますよ。必ず。



◀神奈川県　仲小泉さん：考古学者にはたまらないって感じ？



◀鳥取県　ねこ香織さん：殺そうと思えばカンタンですからね。

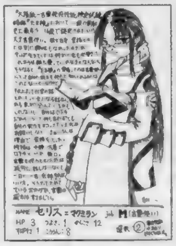
◀埼玉県　白河勇魚さん：賢い猫はいい感じです。楽しいです。

◀千葉県　高浜臨さん：その方が速いですからね。ジャーンプ。

◀宮城県　村上亜希さん：男の子の中で育つとそうなります。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：ハテナって感じです。にゃ。

◀和歌山県　太一さん：心を取り戻す。大事なことです。

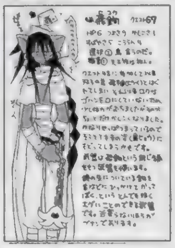


◀秋田県　えすえふさん：たま験はかなり難易度高そうです。

◀神奈川県　鶏肉さん：歳を取らないのは……不幸ですね。

◀北海道　霜月いちごさん：知らない方がラクかもしれません。

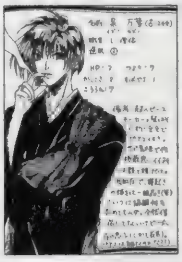
◀埼玉県　ちょこくまさん：焼き加減はなんでもこざれ？



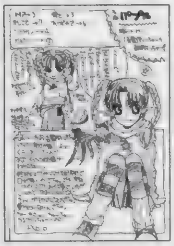
◀群馬県　次郎さん：ヨダレだらだらなのでした。ダラー。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：注射投げつけられたら怖そうです。

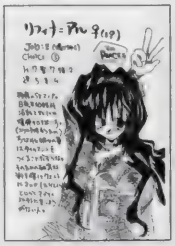
◀滋賀県　ごちうりさん：ものスゴイミニスカですよね。ウハウハ？



◀山形県　鳥彦さん：顔が良ければ女は寄ってくる系でしょうか？



◀福岡県　とりおさん：ちゅーちゅーうるさいのも取り柄。



◀埼玉県　睦月琳華さん：テロはヤバイでしょう。テロは。

◀千葉県　ちったんさん：2人で1人として判断されます。



ど奴隷 DOREIKO 26

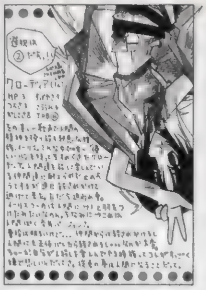
ＳＮＫの携帯ゲームマシーン、ネオジオポケットにサードパーティとしてカプコンが参入するそうです。くわしいことはまだ未定ですが第1弾ソフトは「ロックマン」になるそうです。素人の私は「そうするとネオジオにカプコンのゲームが!?」とか考えたりします（笑）。さらに長年の夢だった「カプコンvsＳＮＫ」といった、まさに夢の格闘ゲームが発売されたりして……なんて妄想したりもします。まぁ、可能性がないわけではないですが限りなく低いと言えるでしょう。でも、遊んでみたいなぁ神さまお願い！　（う）

# 奴隷PSの

超不定期コラム・「オレと『ピカチュウげっとでちゅう』と」第4回放ったらかし編：すまん。何かと話題のピカチュウは放ったらかし。ナナミと一緒に冒険したり、キスティスと一緒に冒険するのに忙しくて……。しかし「幻想II」はあれだね。最初から108人を集めることを前提に作られてみたいだね。普通にプレイすると（108人集めないと）なんとなく前作よりも救いがなくて悲しい感じ。まあ、マルチEDで救いがあるからいいけど……ちょっと納得いかない感じ。あと……お話といえば「玉繭物語」がいい感じだったかな。で、今現在は話題の「FFVIII」。「VIII」、まだ途中ですが予想してたよりもいい感じです。というか、「VII」ではグラフィックや、システムなどのランクにシナリオがついてきてなかった感じだったのが、解消されてます。キャラもなかなかいい味出してるし。「FF」としてだとついつい文句も出てきちゃいますが、いちRPGとしてなら超いい感じです。

▲神奈川県　金子はぢめさん：少年時代は厳しいですよね。心の傷になります。

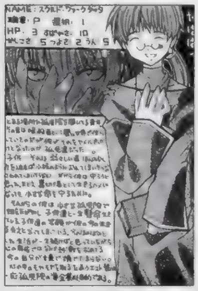
▲福井県　渚のくろうさぎさん：キカイダーのようにですねって古い……。

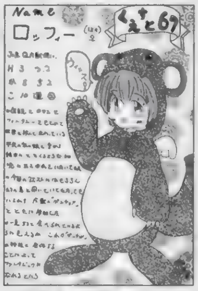

▲大阪府　琉雄弥さん：変身できるならステキかもしれません。ばれなければ。

▲埼玉県　堀川まじめさん：作詞作曲は猫ってところが。

▲福島県　有澤タツミさん：カックラキン……大放送？

▲福島県　黒ブチさん：殺されちゃったんですか？


▲茨城県　小見幸子さん：イロイロありますからね。人間生きて行くには。


▲岐阜県　大神らんぷうさん：着ぐるみ形態で強くなれるわけですね？

▲長野県　桜花紅葉さん：巨大化して乗れるのはステキな召喚獣です。

▲東京都　あけまつさん：彼氏、なかなかステキな趣味です。

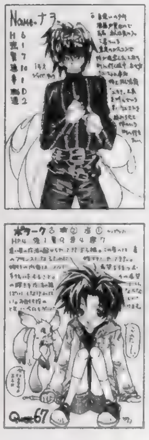
▲東京都　アウーさん：潔癖症は大変ですからね。

▲神奈川県　南俊宇さん：しゃべるパンダがお友だち。

▲山形県　週末の怪人さん：残酷なのですね。ベシベシ。

▲大阪府　昭直利さん：ジャージは擦り切れません？

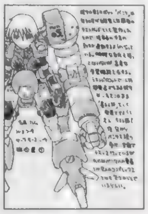
▲東京都　祥人さん：ワンパクって感じで大活劇です。

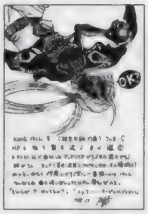

◀岡山県　水鶏さん：最終的に謝るのはどっちなんでしょう？　彼？　……でしょうね。

◀北海道　暮新さん：天気剣かなりステキな剣法です。百発百中なんでしょうか？

◀長野県　朱理さん：お姉ちゃんに会うために……ってワケでもないですよね。

◀京都府　矢江サクラさん：ルパ、フワフワしてて可愛いです。欲しいです。



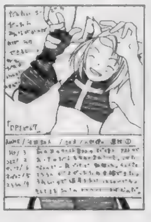


◀大阪府　雨宮五月さん：前面装甲がないのは不安？

◀大分県　英桃さん：どんなタテロールなんでしょうね え？　香りもよさそうですし。

◀神奈川県　朝彩礼都さん：この手のズボン履くときは、男もノーパンでしょう。

◀新潟県　彩秘キョウコさん：爆裂人形は怖いかもしれません。笑いながらバーン。

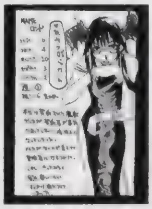

◀東京都　スティーブンさん：サイコロで攻撃しちゃいますからね。

◀東京都　キューピィさん：小さな頃から天才だと大きくなってから大変です。

◀東京都　稲葉那智さん：かなり危険な任務です。ドカーンとやっつけないと！

◀徳島県　長尾叶矢さん：うれしいときは猫耳が出ちゃうんですね！　わかりやすい。

▲石川県　佑輝さん：武器は持ち歩き重いですよ。


▲愛知県　さくらさん：もう元には戻れないってやつです。

▲埼玉県　千虎竜さん：水源フェチって感じでしょうか？

▲栃木県　アブサンさん：かなりおてんばなのでしょう。

▲長崎県　ぶち津波さん：おとぼけウサギ。可愛いです。

▲埼玉県　宮夢るなさん：ゲーって感じです。船酔い。

▲宮城県　だくてんまるさん：マイナスドライバー必須？

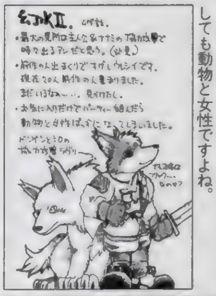
▲山形県　みるく１号さん：ボンテージ食い込んでます。

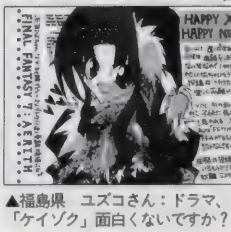
▲新潟県　高橋智子さん：まあ、怖いモノは怖いですし。

まんが／福島県　ゴ★ギャーン（帰ろうにも帰れません。悲しげです）

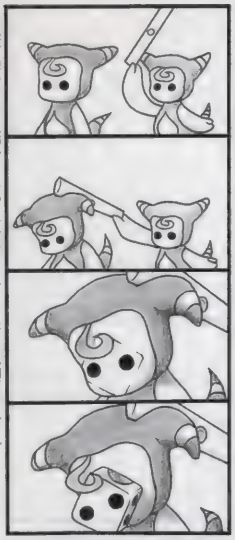
◀新潟県　葵龍ひなきさん：４年です。時間が過ぎるのが早いです。本当に。

◀青森県　くめた夏緒さん：まあ、可愛い娘には何でも似合うというか。


◀神奈川県　MEGA・DOGさん：どうしても動物と女性ですよね。


▲福島県　ユズコさん：ドラマ、「ケイゾク」面白くないですか？

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！



まんが／田中まさし（怖いようなやりすぎなような……たくさん出てきます？）

## GMCD News

今回のオススメは、「プリンセスメーカーポケット大作戦／GOGO！プリンセス」です。育成SLGの先駆けとなった「プリンセスメーカー」シリーズのキャラが登場するボードゲームのサントラで、ポップで軽やかなサウンドが魅力的な1枚です。

現在発売中

- 「ショックトルーパーズセカンドスカッド」￥1,890（税込）ポニーキャニオン
- 「プリンセスメーカーポケット大作戦／GOGO！プリンセス」￥2,940（税込）ポニーキャニオン ①
- 「センチメンタルグラフティDJ CD～帰ってきたセンチメンタルナイト4」￥3,675（税込）ムービック
- 「だから素直にスキと言えない…／アルベルト・コーレイン」￥1,050（税込）ポニーキャニオン
- 「バンジョーとカズーイの大冒険オリジナルサウンドトラック」￥2,548（税込）ポニーキャニオン
- 「ブレイズ＆ブレイドバスターズオリジナル・サウンド・トラック」￥2,500（税込）バンダイ・ミュージックエンタテインメント
- 「ストリートファイターZERO3ドラマアルバム」￥2,520（税込）セルピュータ ②

▶優しいサウンドがとっても心地いい1枚です。①

◀[illegible]てビ②

## ゲームソフト激論座談会

「なんか……『FFⅧ』ってイマイチ盛り上がってないようなんですけど……どうなんですか？ 教えて床部の人（笑）」茨城県 クラーホーゲンさん：

魔：ウィッス！ 今回最初のお題は「FFⅧ」について。オレまだ終わってないけど現在プレイ中です。楽しいです。ノドネームでも書いたけど、個人的に「Ⅶ」よりも好きです。キスティス先生ー！ 好きじゃぁー！

う：私もやってます。私はエアリスがいるので「Ⅶ」の方が好きですが、キスティス先生は私のモノです。ウォー！

ち：私は2人より全然プレイしてないんですが、なんか、肌に合わないようです。戦う必然性が感じられないというかなんというか。エンカウント率も高い気がするし、読み込み回数も多いような……。

魔：まあ、その辺は趣味もあるからあれだけどね。とりあえず、オレは「Ⅶ」よりもキャラ性が高い時点でいい感じ。

う：召喚魔法＝GFは相変わらず長いですからな。

ち：戦闘時眠くなっちゃうんですよ。疲れてるときにプレイしてると特に、グー。

魔：シヴァは短い気がするが…

◀岩手県 瀬田戒里さん：いかーんですね。彼女は本当にコレで強くなったんですから（笑）。

まあ、でも、ED見てないからハッキリしたことは言えないよね。

う：そうですな。

ち：これ以上の批評はやめとくのがいいですな。もしかしたら後半スゴイ面白いかもしれないし。

「自分が大事に育てていたキャラがお話上で死んでしまうコトってあるじゃないですか。アレは許されることなんでしょうか？ 私は許せません。とにかく許せません」静岡県 ホライズンさん：

魔：なにか最近イヤなことでもあったんでしょう。

う：あのソフトでしょうな。

魔：うむ。気持ちはわかる。

ち：まあ、この手の演出というか何というかは昔からというか。

魔：「FFⅡ」（FC）のヨーゼフかな。最初は。で、痛かったのはミンウから。白魔法は彼にお任せだからね、大抵の人が。あ、よく考えたら「FF」はこの頃から戦闘長かったんだよなぁ。

う：キャラがどうしても死ななければならないという状況を作り出しているならともかく、ただ、安易に盛り上げのために殺すのはいただけないっす。

魔：生き返ればいいんだよね。なんだって。というか、現実世界ではないわけだから、ソレくらいの選択肢は残しておいてほしいっていうか。

ち：確かに。現実世界ではともかく、RPGなら何でもアリですからな。キャラに成りきるだけでなく、ソレくらいの自由度は残しておいて欲しいですな。

う：なぜレイズで生き返らない！

魔：とりあえず、自分のミスで死んじゃうのはいいとしても、強引に強制イベントでコレまで育ててきたキャラが死んでしまうのはイヤです。ものすごく。悲しいです。

「雑誌を作ってて、一番楽しいときはどんなときですか？ みなさんいつも楽しそうなんでアレなんですけど」群馬県 能動價さん：

魔：この手の質問はゲームライター講座とかでもたびたび取り上げられてるし、ここでも答えてるけど、結構数が多いんだよね。

う：みんなきっと「ゲームしてお金もらっていいなぁ」って思ってるんですよ。

ち：思ってますな。まあ、その通りだし。

魔：自分でも思うモンね。運よかったなって（笑）。楽しいのは…ほとんど全部楽しいかな。

う：最近、大学出ても就職率低かったりしてるじゃないですか。ソレだけ苦労して仕事始めても、

◀長野県 朱理さん：トリガーシステムはいいと思うんですけどね。確かにもっと盛り上がりませんかねぇ？

楽しく仕事してる人って少ないみたいだしね。

ち：仕事中に大笑いしても怒られない、休み時間をいつ取るかも自由。まあ、ある意味仕事じゃない感じもしますな。

魔：しめ切り前に編集部に泊まってるのも、色校で泊まってるのも、学園祭前夜の泊まり込みって感じでオレ、結構好きだし（バカ）。

う：シャワー浴びれないのツライけどね。

魔：そうね。お風呂はちゃんと入りたいよね。

ち：ちょっとマジメに語れば、編集ってお仕事はクリエイティブな部分もあるんだけど、商品を売るっていう部分も合わせ持っている。

魔：ゲーム雑誌だけでなく、それは編集者っていうお仕事の共通の魅力だろうね。

う：ライターはライターで魅力あるし。

魔：そこに自分の好きなゲームが加わっていれば完璧だね。何日だって泊まり込みで働けるってモンだ！ ね？

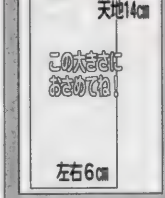
う：私は帰りたいです。

ち：私も。

魔：なに！ オレがこんなに盛り上げてやってるのに！

う：だって今日で3日目……。

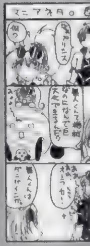
## お笑い4コマ道場




**4コマはただただ楽しいのが○！ 自分で面白い！ と思ったならまずは送るベシ！ DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン行っちゃうよ！ （魔）**

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！

◀秋田県 ぞうさん：ボッケから鮮魚は大変生臭そうです。というか入らないですし。




◀東京都 氏江冴さん：ちからですから。何でもアリなのですよ。意志、感情のパワーです。

◀宮城県 玲さん：閃いた！ が、ステキです、あのハネに話題集中です。ピンピンしてますから。ムームー言うんでしょうか？

◀大阪府 真宮まゆさん：なんというか、ものスゴイひたむきな眼差しって感じです。

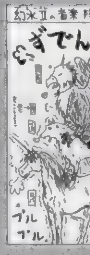
◀秋田県 ぞうさん：読むだけでなく参加する。それが明日への活力になるのでした。たぶん。

◀富山県 鳥井塀竜さん：ケンカになるでしょう。当然のように。畳で避けきれるんでしょうか？ かなり仲悪そうです。

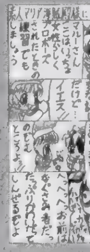
◀東京都 光波さん：ガチャピンだったとは。ガチャピンだったとは！ ガチャピンだったとはっ！

◀神奈川県 MEGA-DOGさん：ドンドン続編が作られちゃったのですね。オデッサ……愛は永遠に。

◀鹿児島県 痔さん：悪魔系の翼は生臭いって感じがします。サメ系ですよね（笑）。イメージ的に固いっていうか。

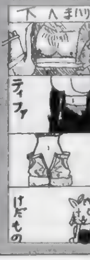



◀埼玉県 闇馬さん：既に死んでるのがいるのは何とかしないと。ねえ。あまりにもあまりで。

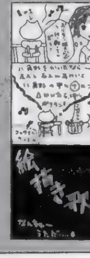


◀茨城県 R!!さん：かなりいろいろな種類の言葉が入っている気がします。ゲヘゲへ。

◀山形県 いふじこうさん：スコールの顔が……怖すぎデス。それにしてもチョコボのだったとは。一体何羽分なんでしょう？




◀茨城県 R!!さん：だんだん下へ行きます。まあ、彼はパンツ履いてませんしね。当然。




◀福井県 カルマさん：弟、かなり可愛いですね。飽きなくていいような気がします。

せばバーサスモードになります。これだと、1P側と2P側の矢印の流れかたがまったく同じになります（普通に2人同時プレイすると、矢印が一部違ってたりして混乱するのだ）。うまい人と一緒にバーサスモードでプレイすると、バッチリ練習ができるって寸法ですな。熱心な布教活動のかいあってか（おそらくあまり関係ない）、最近編集の中川さんが「DDR」に興味を持ち始めているようなので、今度いっしょにバーサスモードで踊ってみよう、とか考えております。ふっふっふ、ハメてやる。友だちの女の子も何人かやり始めたみたいだし、今後が楽しみですな。新宿とか池袋とか、その辺行かなければ結構空いてたりもするしね（逆に、渋谷や池袋じゃまちがってもプレイできない。恥ずかしすぎる）。まぁ、PS移植も決定したことだし、楽しみ楽しみ。専用コントローラ（？）も、結構具合いいみたいだしね。（平）

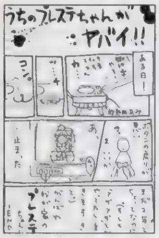
「魔人～外伝」ですが、ちょっとやってみたところ、パズル的な要素の強い螺旋堂（だっけ？）はかなりやりごたえあり。結構頭を使う必要があるので長く遊べそう。そう考えるとこのゲームの戦闘、アイテムでゴリ押しが利くんで気づきにくいけど、戦略性のある良くできたシステムなんだなぁ。はー、やっぱ早くちゃんとした続編が遊びたい。今度の外伝と同時に本編もBESTで発売すればもっと盛り上がってくれるのかもしれないが。普通に買っても30倍お釣りがくる内容だから、BESTは贅沢すぎかもね。（ほ）

踊る。誰が何と言おうと、踊る。今日もゲーセン閉店まで踊った。……踊ったのだが、最近行き付けの会社近くのゲーセンの「DDR」は、どうも左と後ろのパネルの反応がよろしくなくてちょっと不愉快。ただでさえ体重軽いんだから、ちゃんとメンテしてくれなきゃ困っちゃいます。そういえば、今年は「DDR」で踊ってるうちに年が明けてしまい、非常に悲しい気分になりました。しかも、よりにもよってボタン押し間違えて「パラノイア」をやるつもりが「カンフーファイティング」になってしまったという悲しいオチつき。しかたないので、後ろで腕組んで踊りましたとも。……あんまり簡単な曲はつまんないなぁ、もはや。というわけで「DDR」。最近まで知らなかったんですが、バーサスモードってのがちゃんとあるのですね、あのゲームには。2人目がお金を入れた後、選択ボタンを両方押しながらスタートボタンを押

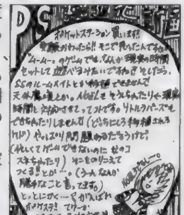
## PS 拡張計画

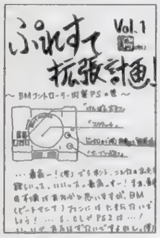
あまり風邪を引かない私ですが、今冬は既に3回目の罹患。なかなか治らず大変な年始でした。1週間熱が引かないと体力が著しく落ち込みますね。やれやれ。というわけで、最近欲しいものは加湿器。アロマオイル対応タイプなんかいいかもね。（ち）

前回の欄外の正解は、寝込んで終わりという結末。『ZERO3』も『トリビュート』も買いにいけなかったのでした。春頃には、DCも買うだろうから、そろそろお金を貯めないといけんし、溜まったソフトを買う出費は痛いですな。トホホ。使える小遣いにも限度があるし（それでも多い方なのかも？）、優先順位にはいつも悩みます。やっぱ細かい衝動買いをやめんとダメだわ。とくに本関係ね。高い設定資料集とかはダメージでかいっすね。

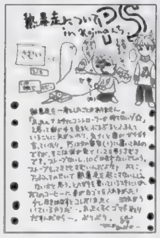


▲福島県　神楽しずくさん：修理した方が…いいかもしれません。

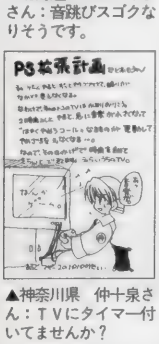

◀愛知県　ちりがみねさん：すねるんですよね。大変です。



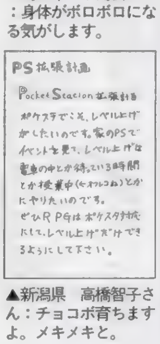
▲北海道　おのっちょさん：音跳びスゴクなりそうです。


▲埼玉県　小島要さん：身体がボロボロになる気がします。

◀鳥取県　ねこ香織さん：メモリーカードも修理必要です。



▲神奈川県　仲十泉さん：TVにタイマー付いてませんか？



▲新潟県　高橋智子さん：チョコボ育ちますよ。メキメキと。

◀山形県　いふじこうさん：クッションはいい感じです。プルプル。

## 他機種のことも話したい

あいも変わらずゲーセンで「DDR」……って、それはもういいって？　でも、面白いんだよ、ホントに。最近、それ以外にゲームってあまりやってないからなぁ。（平）

**DC**　そろそろ「サイキックフォース2012」も登場しそう。ちょっと食指がぴくぴくって感じですが、それでもまだまだコマ不足。スケジュールを見ても、「これ！」っていうタイトルが今一つ見当たらないし……。どんなにハードに力があっても、ソフトがなけりゃただの箱ですからね。早いとこ、その辺の充実を図ってもらわないとね……。頑張れ～、セガ。応援してるんだから～。とりあえず、RPGと育成SLGかなぁ、欲しいのは。

**アーケード**　（う）さんをハメ、編集の宮田さんと中川さんをハメることに成功した『DDR』。もう俺の生活はこのゲームを中心に回っているといっても過言ではありません。そんなわけで、このところゲーセンへ行く機会が増えたんですが、最近は大型ハードのリリースがやたら多いですね。そんな中でオススメなのが『スリルドライブ』。安全に走るという大義名分がゲーム中でバッチリ生かされて、いかにも公道レースって感じで楽しいです。

**SS**　早くも『WITHYOU』移植決定ですか。パソコンからの移植がアツいですね～。まだまだSSもイケるのになぁ。このSSの市場手放して、DCがあの調子ってのはやっぱりユーザーファンとしてつらいもんがあります。……それにしても、メガドライブの時もそうだったけど、末期のセガハードっていろいろ楽しめるなぁ。

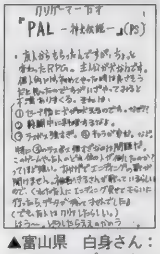
**パソコン**　最近全然ノーチェックだったんですが、「パワードール3」が出る様子。例によってとっつきにくそうなゲームではありますが、世界観とかがたまんないんですよね。あとは『V.G.カスタム』かな。このシリーズは、代を重ねるごとに完成度が飛躍的に高まっていくので今回も楽しみ。『ペルソナ』も……気になるところ。

## クソゲーマー万才

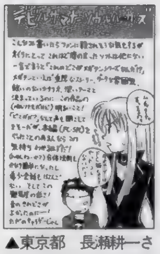
ふと気がつくと、ここ数カ月「ギャルゲー」なるものを買っていない気がする。お金を使わないのはいいことだけど……ちょっと寂しい。（う）

「FFⅣ」～「Ⅵ」までが1セットになったものが発売されますねぇ。いやはや懐かしい……。きっと私も買うでしょう。ところで、これらのゲームって、キャラの名前を自由に変更できます。それはいいんですが、デフォルトの名前を忘れてしまうと、他人とゲームの会話をするとき、ちょっと恥ずかしい（笑）。「かえでちゃんって、どこで仲間になるんだっけ？」とか（笑）。ちなみにかえでちゃんは「Ⅵ」のティナです。でも変えられないより、やっぱりいいですよね。感情移入が違うし。

さて、リードにて「ギャルゲーを買っていない」と言いましたが、べつにお金がなかった訳じゃありません（貧乏なのは確かですが・涙）。心惹かれるものがなかったからです。その手のゲームはやはり、システム云々より登場する女の子に「ビビッ」と来たらもう買いでしょう（笑）。ふぅ……最近ホントにそういうゲームがないなぁ～。それとも私が変わったのかなぁ？　まぁいいや（笑）。ところで、「魔人」の外伝が正式（？）に発表になりました。新しいストーリーが6つ収録されているのは嬉しい限りですねぇ。とくに「剣風帖」の壱話の前のストーリーにあたる零話は楽しみです。これを機会にもう一度「魔人」をプレイしよう！　でも、そうすると5回目のプレイになるなぁ……。



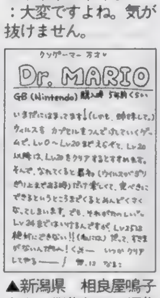
▲富山県　白身さん：レベルアップしかないんですが……。


▲東京都　長瀬耕一さん：でもやりこんだんですね（笑）。

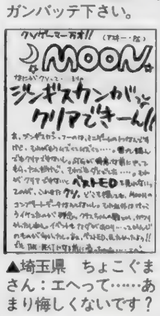
▲新潟県　水伊カイさん：ロッピーで入手できますよ。SFC版。

▲千葉県　華玲子さん：大変ですね。気が抜けません。

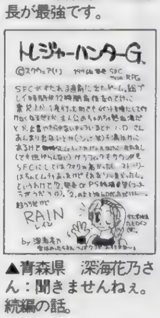
▲新潟県　水月珠那さん：クリアは可能です。ガンバッテ下さい。



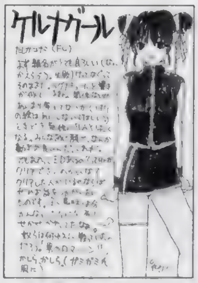
▲新潟県　相良屋鳴子さん：編集部では編集長が最強です。



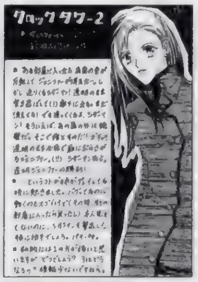
▲埼玉県　ちょこぐまさん：エヘって……あまり悔しくないです？



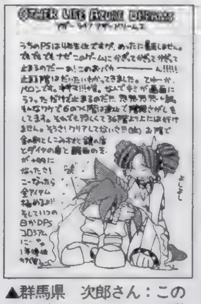
▲青森県　深海花乃さん：聞きませんねぇ。続編の話。

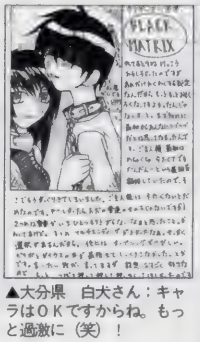


▲埼玉県　小島要さん：拳法を極めるためですよ！当然。最初は蹴りのみ。



▲福井県　有栖川恭さん：撃退できたから良かったですよね。本当に。


▲群馬県　次郎さん：この手のゲームで止まるのは厳しいですよね。



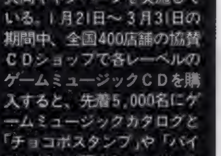
▲大分県　白犬さん：キャラはOKですからね。もっと過激に（笑）！

まんが：富山県　鳥井塚宙（子供が叫ぶんですよね　危なくなると　ドリフ）

### 脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報
アトラスから発売中のPSソフト「スノボキッズプラス」の発売を記念して、大阪と札幌でゲーム大会が実施される。大会参加者には、抽選でオリジナルグッズなどがもらえるぞ。開催日時は下記の通り。
・大阪会場（1月31日）
JR大阪駅内あい・ビジョン大阪（午前10:00～午後5:00）
・札幌会場　オーロラタウン内「オーロラプラザ」（午前10:00～午後5:00）

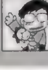
●キャンペーン情報
デジキューブ、セルピュータ、ズンタタ、VORNのゲームミュージックメーカーが共同キャンペーンを実施している。1月21日～3月31日の期間中、全国400店舗の協賛CDショップで各レーベルのゲームミュージックCDを購入すると、先着5,000名にゲームミュージックカタログと「チョコボスタンプ」や「バイオハザード限定缶バッジ」など各レーベルのオリジナルグッズがその場でプレゼントされるのだ。キャンペーン実施店舗や、グッズ等の問い合わせは、下記を参照してほしい。
・問い合わせ先
SMEインターメディア
TEL03-3266-5772


▲セルピュータの「バイオハザード限定缶バッジ」3種類から選べるぞ。

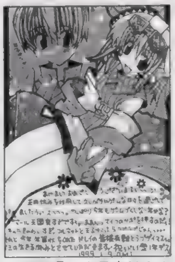
■魔王31才ボイン：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回もなんとなくいやらしいシリーズ、ボイン。

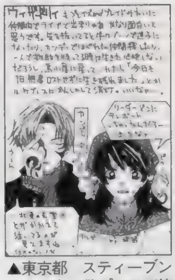
■犬ボイン：働くときは本当に良く働く彼。うん。お互いにバカなEメールアドレス取得。

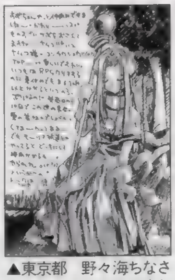
■バオウ中里ボイン：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。GBの単行本作ってるね。


■ほやへ田島ボイン：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか最近昔よりも分かりやすいかも。

まんが／大阪府　水上陽平（そうつき……って大すき）・イラスト／岩崎さとみ


▲茨城県　小見幸子さん：冬はゲームにドップリできますから。

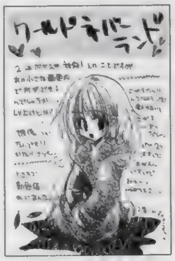

▲東京都　スティーブンさん：多人数プレイ可能な「ウィズ」いいです。


▲東京都　野々海ちなさん：やられたわけですね。結局。やっぱり。

▲兵庫県　SATOMIさん：モモの年なワケですね。今年の主役？

◀石川県　遊佐サルサさん：金もなければ時間もないのです。トホホなのです。ねぇ（笑）。

▲東京都　渡師寺新さん：ねぇ。あのCFは変でしたよねぇ。

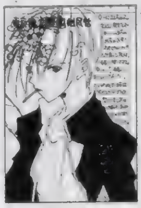


▲大阪府　葉月あおりさん：「2」はこれまた複雑でいい感じらしいです。

▲鳥取県　ねこ香織さん：サイファーのは力学的には無理が……（笑）。

▲三重県　東本夕夜さん：仲いいですから。＋ナナミも。お姉ちゃん。

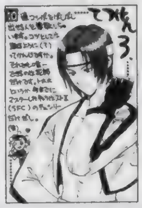
◀山口県　霧海あおこさん：いや、同じでしょう。リサイクルは大切です。継続は力なりなのです。

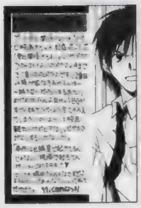

◀埼玉県　日高梢さん：次回作ではその辺も……。

◀茨城県　夏初月さん：雰囲気はアレなんですが……。

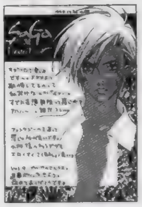
◀愛知県　ポリエステルさん：変なモノ売ってますよね。

◀埼玉県　NoMiさん：研究しなくても良さそうです。


◀愛知県　ポリエステルさん：キレイですから。動き。


◀青森県　くめた夏緒さん：DVDになりませんかね。

◀山口県　なっちんさん：かなり自分のせいですよね。


◀東京都　山師さん：2Dグラフィック、そそられます。

◀徳島県　浅雅柚椰さん：う～ん。これはもう、気に入らないなら、やり直すしか無いような……。

◀福岡県　風森敦子さん：キャラの個性がしっかり作ってあっていいですよね。

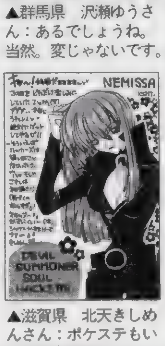
◀愛媛県　如月二月さん：胸揺れないのに……そんな所だけって気もします。

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：あるでしょうね。当然。変じゃないです。

▲大阪府　雨宮五月さん：釣りのようで釣りじゃないです。ゲンゲン隊長。

▲滋賀県　仙蛙さん：世紀末をぶっ飛ばせ！　なのです！

▲福島県　ユズコさん：編集部でもそんな人間が多いこと、多いこと。



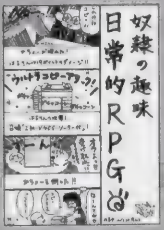
▲滋賀県　北天きしめんさん：ポケステもいけてそうです。

## 奴隷の趣味

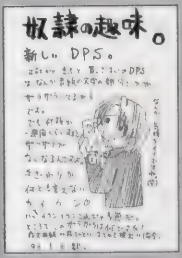
**本当に好きなことを他人に好きといえることはステキなことです。そしてそのために命をかけるのも、人生ってヤツ。バカみたいとか言われても気にしないモンね。　（魔）**

「小動物が大好きで、現在ウチには犬2匹、猫3匹、ハムスター8匹、ウサギ1羽、その他にインコとかイロイロいます。可愛くていいんですが、問題は匂い。毎週日曜日は掃除の日。1日かかります。それでも動物クサイっていうかなんていうか。家族とかはもうマヒしてるみたいでわかんないんですけど、彼氏とかによく言われるんですよね。それが原因で別れたこともありますし。可愛いんで許しちゃいますが……ちょっと切ないっていうか」滋賀県　分銅丸さん：

動物は可愛いんですが……実際、飼うのは本当に大変ですよね。病気とかすると、保険効かないから人間よりも治療費高いときが多いし。まあでもその辺を責任持って乗り越えられない人には生き物を飼う資格ないですからね。臭かろうが、いつも服に毛が付いていようが、ガンバリましょう。何かと彼らに助けられることも多いですからね。

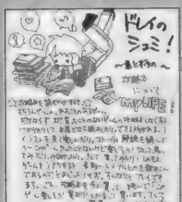


▲神奈川県　千蒼春樹さん：やっつけられたら！　ですよね。

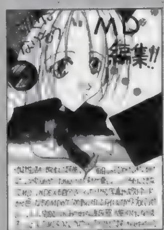


▲熊本県　都零式さん：何冊も買ってしまいそうです。うれしい。

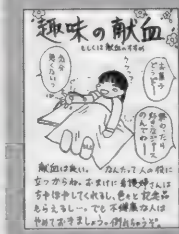
▲兵庫県　春姫さん：ハダカだとさらにマズイ気もします。



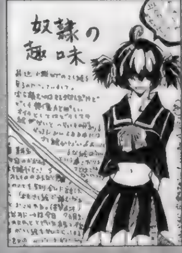
▲埼玉県　小島要さん：そうですね　やらないとですけどね。



▲埼玉県　日高梢さん：色とかいろいろありますからね。



▲秋田県　ぞうさん：倒れます。本当に。血が少なくて。



▲愛知県　コウスケさん：それもひとつの読み方ですよ。

に留まらず、必ずと言っていいほど追加要素があるので期待はしてます。使用するボタンは4つなので、「こりゃ、PS向きのゲームかなぁ～」と思ってみたりしますが、よく考えるとDCも同じでした。でもこの際、どちらでもいいから早く発売してほしいです。さてさて……『東京魔人学園朧綺譚』が、楽しみです～♪　なにやらインタビューで続編の話もいろいろ聞いちゃったし（笑）。外伝では私の好きな壬生と比良坂の話もあるみたいですし……とにかく期待してます。そういえば『魔人』のラジオドラマが始まったらしいですね。実は大事な第一回を聞き逃してしまいました（涙）。しかし、このドラマはCDでの発売が決定したらしいので、そちらで楽しむとしましょう。あ、そういえば『ペルソナ』のドラマCDの2巻目まだ買ってないや（笑）。帰りに買いに行こう……。でも、ドラマCDって聞くの恥ずかしいんですよねぇ～（照）。　（う）

奴隷 DOREIDOBO

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

## ライターリスト

■うききボイン：正月、かぶと虫育ててたでしょう。なんていうか、大変ね。あのゲームツライ……。

■さとちーボイン：最近編集部にいるのでやーいって感じというか何というか。オレもいるね。

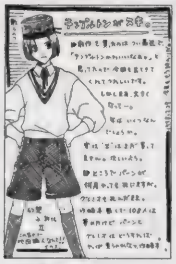
■ちくちりボイン：皮肉を言うのが大好き。なんか髪の毛、静電気起こしてそうです。

■平吉ボイン：踊るねぇしかし。そんなに好きかい。「ファミリートレーナー」。え？　違う？

年末進行の忙しさから解放され、ゲーセンに行く余裕も出てきた今日この頃。行けば必ず「ジョジョ」をプレイしています。システムは面倒くさそうですが、いざプレイしてみるとそれほど難しくはないみたいです。私の使用キャラは承太郎です。「オラオラ〜」と言いながら攻撃するさまが何ともカッコイイ……。そういえば、このゲーム隠しキャラがいろいろいるみたいです。残念ながら規制のため、どのようなキャラがいるかは書けませんが、「ジョジョ」の原作が好きだった人なら「おっ！」と思うキャラが(笑)。さて、ここからは私の希望ですが、初代ジョースターのジョセフが出てくると嬉しいです。でもストーリー的には絶対無理みたいですけど(笑)。あとは女性キャラが少ないからリサリサかな……こっちの方が確率高そうだけどねぇ〜(笑)。移植されるときにはぜひ追加してほしいなぁ。最近のカプコンの移植作は、ただの移植

▲山形県　きりま水樹さん：多人数プレイ可能で出たら楽しそうですよね。

▲福岡県　砂々弥さん：新要素も多いらしいですから。期待しましょう。

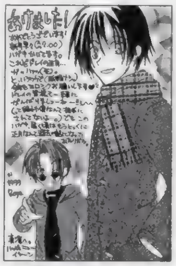


▲岐阜県　みなさん：相変わらず、強気でワガママですから。

▲東京都　那由他さん：そりゃそうです。分かりやすすぎデス。

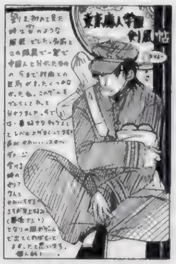
▲神奈川県　龍百蓮さん：技がハデになってますから。気持ちいいです。

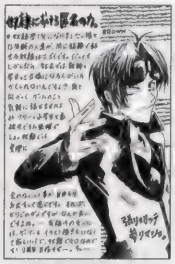
▲福岡県　人参古本さん：108人集めないと。ソレが掟なのです。


▲埼玉県　卯月レイヤさん：え、エライ！　元旦から書き初め。

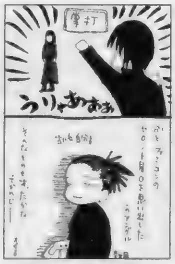
▲京都府　十々夜さん：ベストは大体1年後くらいでしょうか？

▲大分県　英桃さん：守ってやる男。悔しがる姿がいいですよね。


▲埼玉県　NoMiさん：やはりゲームはやらないとダメですよね。

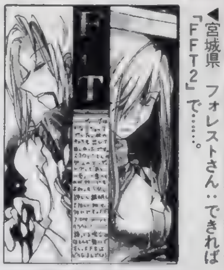

▲福井県　有栖川恭さん：ハガキはもどかしさが命だと思われます。

▲埼玉県　小島要さん：テッドくんは……ムリでしょう。絶対。


▲愛知県　藤林桐馬さん：ペガサス流星拳、決まっちゃったみたいです。

▲埼玉県　ちょこぐまさん：好かれますよ。絶対。アイサツは大事です。

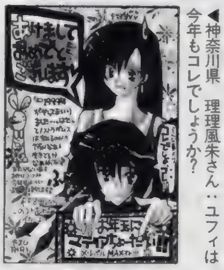
▲大阪府　昭直利さん：クラスメートと脱衣花札は楽しそうです。


◀宮城県　フォレストさん：できれば「FFT2」で……。

◀富山県　鳥井堺電さん：悪役は悪役らしく。大事です。

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます

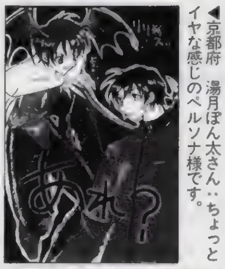
◀北海道　皐月さん：キャラはいいんですけどねぇ……。


◀神奈川県　理理風朱さん：ユフィは今年もコレでしょうか？

◀愛知県　北原健光さん：おでこ広いデスしね。ドキドキ。

◀大阪府　ねこばかゆーのさん：フリル似合いますよね。

◀栃木県　マルガリータさん：合格目指してガンバルしかないのです！


◀京都府　湯月ぽん太さん：ちょっとイヤな感じのペルソナ様です。

▲神奈川県　理理風朱さん：健気なんですよね、とんでもなく。もう運命が決まっていても戦う意志はあるし。惚れちゃいますよねぇ。

◀岡山県　のぶすけさん：奴隷も運命の年になるでしょうか？

◀山形県　週末の怪人さん：豊作だといいですねぇ。

▲山形県　いふじこうさん：時間かかりますけどね。チャンと読むと。

▲東京都　スティーブンさん：当然、オネーチャンは必要でしょう！

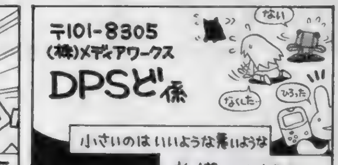
▶富山県　冬月れんさん：斬るのは得意そうです。

▲福井県　はせがわ皐仁さん：ハガキは描いて下さいね！　生活の一部として。というか、描くといい……かも。

▲千葉県　柴田恭子さん：この2人のペアはめずらしいかもしれません。まあ、リコが少ないだけなんですけどね。

## こんな時にはハガキをどうぞ！

「ドン兄貴！　兄貴はどうして、どうしてそんなにハガキ好きなんですか？」……兄貴はいつものように渋く、顔を上げた。良かった。聞いちゃいけないコトじゃないかとビクビクしていたのだ。「ん？　そりゃぁなぁ……文治。ハガキには……魂が込められているからさ」　4年前の新宿大抗争の時に付いた眉間の傷が本当に渋い。「魂……ですかい？」「おう、魂よ。略してハガキちから。コレがある限り、おれもって思えるのよ」……兄貴の手にはいつの間にハガキが握られ




コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています、基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
お貼りください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼントVol.97」係行

住所 〒 都道府県

氏名

☎ （　　）

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうです[illegible]

✂

・黒色の筆記用具で**濃く**書いてください

0123456789

【1】 【2】 【3】 【4】

【記入例】

09 30 7

012,254

【5】 【6】 【7】

, ,

【8】

, ,

【9】

, ,

【10】ゲーム名

【11】 【12】

, , , ,

【13】

, ,

【14】ゲーム名

【15】 【16】 【17】 【18】 【19】

【20】

【21】

この中にはなにも書かないでください

# 電撃PlayStation VOL.97 読者アンケート

**このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.147のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月11日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。**


早い！詳しい！
攻略情報で選ぶなら！
**電撃シリーズ**

ぶっちぎりのスクープとRPG情報満載のPS情報誌
電撃PlayStation 隔週金曜日発売

遊べる体験版、美麗なムービー、役立つデータ満載のCD-ROM付きPS誌
電撃PlayStation D 毎月15日発売

どこよりも深い最強のドリームキャスト専門誌
電撃Dreamcast 隔週金曜日発売

おもしろさ満点、情報満載のN64&GB情報誌
電撃NINTENDO64 毎月21日発売

美少女&キャラクター満載！ゲームビジュアル情報誌
電撃G'sマガジン 毎月30日発売

オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王 毎月8日発売

電撃王がおくる超H美少女ゲーム増刊
電撃姫 Vol.5 1/29発売


**【1】P147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【2】あなたの性別を教えてください。**
①男 ②女

**【3】あなたの職業を教えてください。**
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【4】あなたの年齢を教えてください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。**
①[特集]ファイナルファンタジーVIII ②[特報]東京魔人學園朧綺譚 ③[特報]聖少女艦隊 バージンフリート ④[特報]GIジョッキー ⑤[攻略]テイルズ オブ ファンタジア ⑥[攻略]幻想水滸伝II ⑦[攻略]機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ⑧[攻略]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ⑨[攻略]マール王国の人形姫 ⑩[攻略]封神領域エルツヴァーユ ⑪[攻略]ARMORED CORE MASTER OF ARENA ⑫[攻略]トゥルーラブストーリー2 ⑬[攻略]快刀乱麻 雅 ⑭[攻略]リフレインラブ2 ⑮[攻略]イズ インターナル・セクション ⑯[攻略]ラングリッサーIV&V ファイナル・エディション ⑰[攻略]BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE ⑱[攻略]ストリートファイターZERO3 ⑲[攻略]チョコボの不思議なダンジョン2 ⑳[攻略]クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～ ㉑[連載]電撃Pocket Station ㉒[連載]DPSソフトレビュー ㉓[連載]電撃PSコロシアム ㉔[連載]4色奴隷 ㉕[連載]電撃プレイクエスチョン ㉖[連載]ウラワザデータベース ㉗[連載]まんが はじめて物語 ㉘[連載]電撃コラムス ㉙[連載]PSの奴隷 ㉚[新作]サガ フロンティアII ㉛[新作]To Heart ㉜[新作]モンスターファーム2 ㉝[新作]レーシング ラグーン ㉞[新作]スパイロ・ザ・ドラゴン ㉟[新作]ダンスダンスレボリューション ㊱[新作]ポップンミュージック ㊲[新作]―立体忍者活劇―天誅 忍凱旋 ㊳[新作]宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル ㊴[新作]ナース物語 ㊵[新作]FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) ㊶[新作]キャプテン・ラヴ ㊷[新作]Sonata(ソナタ) ㊸[新作]DEVICEREIGN(デバイスレイン) ㊹[新作]コリン マクレー ザ・ラリー ㊺[連載]NEXT WAVE？ ㊻[連載]DENGEKIナムコ スクープ ㊼[連載]電撃NEWS STATION ㊽[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

**【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。**
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

**【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【9】CD－ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【10】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。**

**【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。**
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーション Re-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【12】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。**
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

**【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください(3つまで)。**
★数字は右詰めで記入してください。

**【14】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？ ゲームタイトルを1つ書いてください。**

**【15】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。**
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない

**【16】ゲームソフトが原作の小説を読んだことがありますか？**
①よく読む ②たまに読む ③読まない ④読んだことはないけれども読んでみたい

**【17】ドリームキャストが出ましたが、PSの次世代機はほしいと思いますか？**
①ほしい ②ほしくない ③わからない

**【18】【17】で①を選んだ方は、PSの次世代機に何を期待しますか？ 下から1つ選んでください。**
①ポリゴンをもっとなめらかに表示してほしい ②ムービーをもっときれいにしてほしい ③サウンドをもっと充実させてほしい ④今のPSソフトもプレイできるようにしてほしい ⑤読み込み時間を短縮してほしい ⑥熱暴走しないようにしてほしい ⑦もっとブロック数の多いメモリーカードを出してほしい ⑧その他

**【19】【17】で②を選んだ方は、その理由を下から1つ選んでください。**
①今のPSでハードの機能は満足している ②ハードを買い換えるのが面倒 ③今持っているソフトでゲームは満足している ④次世代機を買うお金の余裕がない ⑤もうあまりゲームはやらないと思うから ⑥その他

**【20】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。**

**【21】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？**
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

 Vol.94の創刊4周年記念 特別大感謝プレゼントの当選者発表は、P203に掲載されています。

電撃PlayStation
97号の読者に贈る

# 読者プレゼント

Vol.97

**1**『エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～』
妖精さんぬいぐるみ

3名

◀「エリーの～」では育成もできるようになった、妖精さんのぬいぐるみだ。（提供：ガスト）

5名

**2**『サイバー大戦略 ～出撃！ はるか隊～』
2枚組テレホンカード（提供：システムソフト）

▲忙しい合間を縫って編集部を訪問してくれた、チームはるか隊のみなさんから編集部員がじゃんけんで勝ち取った2枚組テレカ。

**3**コナミオリジナル（提供：コナミ）
クリアファイル

10名

▲コナミ冬の2タイトル「みつめてナイトR～大冒険編」と「幻想水滸伝Ⅱ」のイラストが印刷されたA4サイズクリアファイル。

**4**『久遠の絆』
オリジナルテレカ
3枚セット

セットで3名

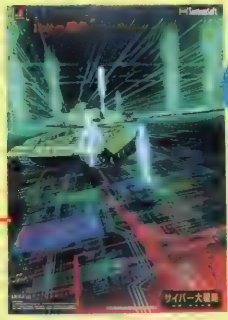
◀輪廻転生をテーマにしたAVG「久遠の絆」のヒロインたちのオリジナルテレカ。3枚セットで。（提供：フォグ）

**5**『お嬢様特急』
『星の丘学園物語　学園祭』
オリジナル使い捨てカメラ

各3名

◀パッケージ面にゲームのヒロインたちが描かれた使い捨てカメラ。思い出の一場面を写しておこう。（提供：メディアワークス）

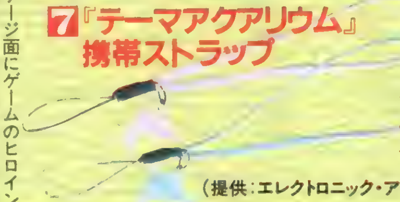
**6**『サイバー大戦略
～出撃！ はるか隊～』
オリジナルポスター




10名

▶サイバーな空間にたたずむ主人公たちが描かれたポスター。
（提供：システムソフト）

**7**『テーマアクアリウム』
携帯ストラップ



ペアで3名

◀ピンクと青のイルカのマスコットがおしゃれな携帯ストラップをペアで。

（提供：エレクトロニック・アーツ・スクウェア）

## 各3名 PSソフト

節分の鬼も逃げ出す元気なこの4タイトル。キミはどのソフトで冬をのりきる？

**8**Dance! Dance! Dance!

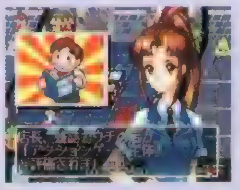
▲リズムに合わせてダンスを踊るダンスゲーム。お気に入りのCDでレッツプレイ。
（提供：コナミ）

**9**DEEP FREEZE

▲特殊部隊の隊員として、テロリストに占拠されたビルに潜入、奪回する3D・AVG。
（提供：サミー）

**10**アクチュアアイスホッケー

▲臨場感あふれる実況でゲームを盛り上げる、フルポリゴンのアイスホッケーゲーム。
（提供：コナミ）



**11**できる！ ゲームセンター

▲サポート役の副店長とともに日本一のゲーセン作りを目指す、ゲーセン経営SLG。
（提供：翔泳社）

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

### 応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.100（2月26日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G'S MAGAZINE
リニューアルして
大バージョンアップ!
美少女キャラをドーンと紹介!
3月号・1月30日発売予定
特別定価680円(税込)
特集
旬の女の子がいっぱい!
NECインターチャネル特集
SS フレンズ
SS With You
PS フェイバリットディア ほか
アニメ情報も含めてバッチリ紹介!
PS
To Heart
新企画
G'sオリジナルの読者参加企画だ!!
Sister Princess
〜お兄ちゃん 大好き♥〜
"美少女キャラクターが生まれる瞬間"に迫る!!
キャラクターデザイナーズ Art&Works
第1回 牧野竜一(大運動会 キャラデザイン)
ニュース
表紙イラスト:七瀬 葵
電撃G'sから生まれたオリジナル企画がついに!!
七瀬 葵キャラクターデザインの
セラフィムコール
新展開情報!!
大特集 カードキャプターさくら・グッズ研究
本・ビデオ・CD・実用品 食玩・プライズ… 大人気キャラクターのグッズ展開を徹底研究!
アニメ・ゲーム世代のための総合グッズ情報誌
DENGEKI CHARACTER MAGAZINE
電撃キャラクターマガジン
Vol.2
特集 メーカー研究・タカラ
電撃G'sマガジン3月号増刊
2月5日発売予定 A4判・予価:880円(税込)
イラスト/七瀬 葵 ©フェアリーテール/NECインターチャネル ©AQUAPLUS ©CLAMP・講談社・NEP21
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶ 03・3238・8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

# DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

**期待の新作満載**

- サガ フロンティアII
- To Heart
- モンスターファーム2
- Racing Lagoon
- スパイロ・ザ・ドラゴン
- ダンスダンスレボリューション
- ポップンミュージック その他

イラスト／伊藤勇太

# SaGa FRONTIER II
# サガ フロンティア 2

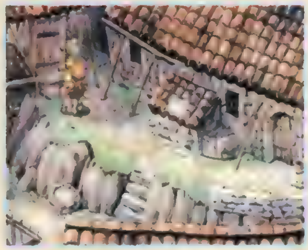
| RPG | サガ フロンティアⅡ | 春予定 | ▶スクウェア |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | ▶価格未定 |
| | | ▶対応周辺機器未定 | |

**個性あふれる新キャラクターと、物語の劇的なプロローグ。そして、バトルを構成するさまざまな要素。今回の最新情報も見逃せないぞ！**

王族の地位を失って手に入れた、ささやかな幸福

## つかの間の幸福、平和なひととき…

親しい友人たちと食卓を囲む、ギュスターヴとソフィー。王宮から追放され、俗世間で日々を送る2人の生活が描かれたこのイメージイラストからは、楽しく暖かな団らんの雰囲気が伝わってくる。母と友人に囲まれたギュスターヴの亡命生活は、貧しくこそあれ、決して不幸ではなかったことが想像できる一幕だ。



◀王宮を出た2人は街に隠れ住む。

## ギュスターヴを支える 偉大な師と仲間

生涯の師となる高名な術師

### シルマール

南方の大陸、グリューゲル出身の高名な術師。王宮から追放されたギュスターヴとソフィをグリューゲルへ亡命させ、その後もさまざまな形で2人を助ける。ギュスターヴの生涯の師となる人物。

ギュスターヴが唯一心を許した女性

### レスリー

グリューゲルの商人、ベーリング家の娘。周囲の人々の窮地を見過ごせない気丈かつ優しい性格で、ギュスターヴが術不能者の劣等感を克服するきっかけになった人物。女性関係が派手に見えたギュスターヴが本当に心を開いた、ただ1人の女性。

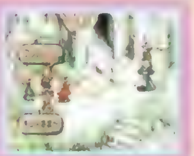
▶臆せずギュスターヴに接する彼女は…。

▶胸の内に秘められた、彼の苦悩を知る。

諜報活動で活躍する頼れる子分

### フリン

ギュスターヴと同じ、術不能者の宿命を背負った少年。同じ境遇のギュスターヴを慕って子分になる。持ち前の身軽さを役立てようとしたフリンは、シーフ用の便利な道具を数多く開発。それらを駆使した諜報活動で、ギュスターヴを助ける。



▶幼い頃はいじめられっ子だったフリン。

▶やがて情報収集に欠かせない存在に。





Ⓒスクウェア　キャラクターイラスト／小林智美　※画面は開発中のものです。

# STORY

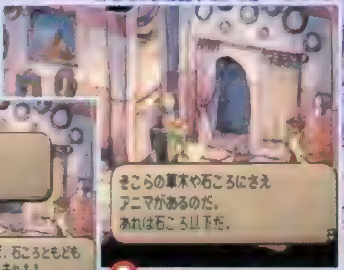
## 悲劇の王子「ギュスターヴ」の過酷な運命…大なストーリーのプロローグを初公開！

ギュスターヴの過酷な運命を決定づけた「ファイアブランドの儀式」に始まる波乱のプロローグ。劇的なシーンが次々と展開するその内容を、流れに沿って詳しく紹介していくぞ！

## 第1幕 儀式

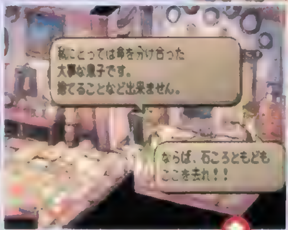
フィニー王家の子どもが、7歳になると必ず受けるしきたりになっている「ファイアブランドの儀式」。クヴェルを使って術の素養を見極めるこの儀式で、ギュスターヴは術の力を持たない術不能者であることが発覚する。思わぬ儀式の結果は、ギュスターヴの中に優れた術の素養を感じていたシルマールをはじめ、王家の人々に驚きをもたらした。そして、術の力を持たぬ世継ぎに失望した父、ギュスターヴ12世は、息子を追放しようとする。その決断に異を唱えた妃のソフィーも、また王宮からの退去を命じられるのだった……。

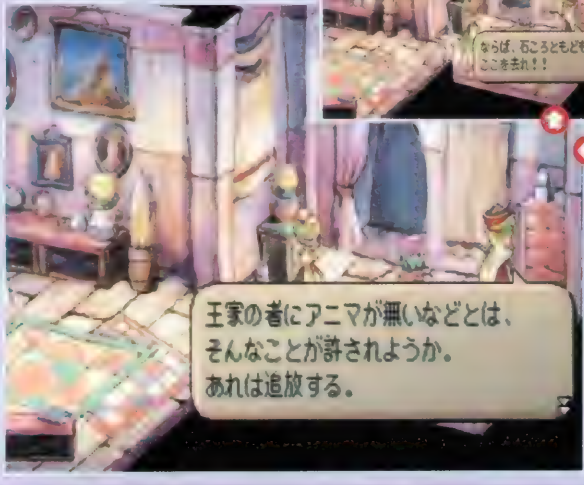
▶術が使えないとわかった息子を、ギュスターヴ12世は「石ころ以下」とさけずむ。

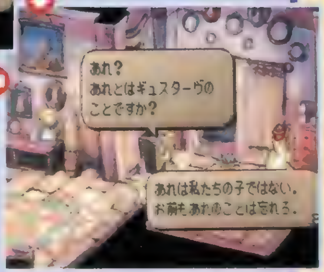



### 非情な決断……！

▶そして、追放に反対したソフィーも王宮からの退去を命じられる。王家の威厳と息子の人生、それぞれを守ろうとする２人の決別。




▲それまでかわいがっていた我が子に対する、手のひらを返すような夫の言い様に、ソフィーは反感を覚える。
◀王家の威厳を守るため、息子の追放を決意するギュスターヴ12世。体面を重んじる彼の人間性がうかがえる。

## 第2幕 亡命

王宮から追放されたギュスターヴとソフィーは、シルマールの手引きで南方の大陸、グリューゲルへ亡命する。裕福だった王族の生活とはかけ離れた、一般社会での質素な暮らし。優しい母や新しい友人たちと過ごすそんな日々の中で、ギュスターヴは多くのことを学び成長していく。

▲シルマールの助力を得て、ギュスターヴとソフィーはフィニー王国を脱出。グリューゲルへと渡る。

### 病床のソフィー

▶深い優しさでギュスターヴを見守り続けてきたソフィーは、慣れない生活の中で病に伏せってしまう。そして……。

## 第3幕 死別

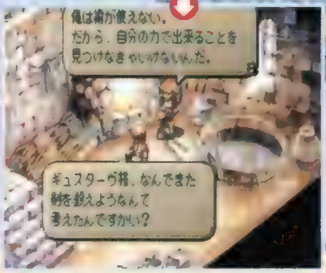
ソフィーの死。その事実を知ったギュスターヴ12世は、彼女の故郷であるノール侯国との関係の悪化を恐れ、第２王子フィリップをノール侯に即位させる。一方、ソフィーの最後を看取ったギュスターヴもまた、術不能者のハンデを乗り越えるべく、自分の道を歩み始める。フィニー王家の者たちがそれぞれの転機を迎える中、歴史の歯車が静かに回り始める。

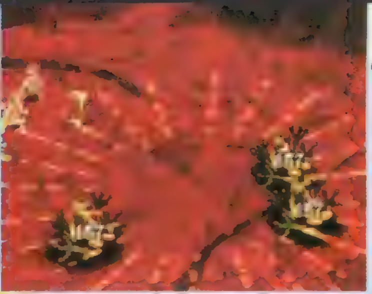
▲ノール侯に即位したフィリップは、やがて優れた政治手腕を発揮する。

▲フィリップの口から、母の死を告げられる妹の王女マリー。母の愛を知らぬ王女の胸によぎるものは、果たして……？

### ギュスターヴの決意！

▶自分の道を歩む決意をするギュスターヴ。彼を中心に、歴史が動きだす。



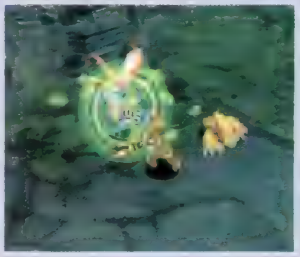


# BATTLE

## バトルに奥行きを持たせる武器と術の特徴を徹底解説！

戦闘に欠かせない武器と術は、それぞれ6つの種類とシンボルに分類される。ここでは武器の種類、術のシンボルごとに設定された効果や特徴を解説しよう。前作ではそれぞれ独立した攻撃方法に位置づけられていた武器と術。『Ⅱ』の戦闘では、武器に術の力を込めて多彩な攻撃を繰り出すのだ。

▼通常攻撃にも術の力が込められている。今回は、武器と術が密接に関わっているぞ。



## Weapon［武器］

種類ごとに有効範囲や特徴が異なるぞ！

### 体術

**己の肉体1つで戦う！**

己の肉体を武器に戦う攻撃手段。敵の近距離、中距離からの物理攻撃に対して、回避と同時に「カウンター」で反撃できることがある。

▲通常攻撃は貧弱だが、修得できる技は強力。耐久度の心配がいらないのも強み。

### 杖

**敵の攻撃をブロック！**

接近戦用の武器。防御に重点を置いた武器で、敵のあらゆる物理攻撃を「ブロック」で防ぐことができる。反面、攻撃力は低い。

▲杖といえば術士の象徴。術の力が込められた特別な杖も存在しそうだ。

### 剣

**攻守に優れた万能武器**

接近戦用の武器。攻撃力に優れ、敵の近距離、中距離からの物理攻撃を一定の確率で防ぐ「ディフレクト」の機能を備えている。

▲最もポピュラーな武器。扱いやすいためか、適性を持つキャラが多い。

### 槍

**間合いを重視した両手武器**

中距離戦用の武器。接近戦を仕掛けてくる敵に対して、無条件に先制攻撃できる。また、敵の飛び道具を「風車」で防ぐこともできる。

▲両手で扱うため攻撃力が高く、リーチが長いぶん剣よりも有利に戦える。

### 斧

**一撃必殺の破壊力！**

接近戦用の武器。鋭利な刃に重さを乗せた一撃は、破壊力抜群で敵の防御力を無視して大ダメージを与えられる。投げつけることも可能。

▲イメージ的には勇猛な印象を受ける。植物系のモンスターに強いかも？

### 弓

**百発百中の精密さがウリ**

遠距離戦用の武器。近距離、中距離から攻撃してくる敵に対して、無条件で先制攻撃できる。命中率が高く、狙った獲物は必ず仕とめる。

▲適性のあるキャラが使えば、どんなに素早い敵でも確実に射抜ける。

## 〈BATTLE CHECK〉①

### 新たな戦術「交渉」

前作と同様、『サガフロⅡ』でも戦闘から逃げることはできない。ただし今回は、特定の条件を満たすと「交渉」が可能になり、成功すれば戦闘を終わらせることができるぞ。交渉の手段には「見逃す」や「追い払う」など10種類以上があり、その手段によって、成功したときにアップするパラメータや、得られるアイテムが変わるのだ。

▲▶交渉に入れるのは、ある程度の知能を持ったモンスターに限られるらしい。それだけに、味方が不利な状況での交渉は、成功しにくいのだ。

◀▼交渉で戦闘を終わらせると、アイテムを入手しやすくなるらしい。敵の置きみやげ？

# Magic［術］

さまざまなツールを触媒にしてアニマを具現化し、効果を生み出すのだ！

## 樹術

### 自然と成長のシンボル

樹のアニマを具現化して使う術。術の媒体には木を加工したツールが使われる。木の葉の輪舞と葉が燃え上がる炎でダメージを与えたり、自然の治癒能力で味方のコンディションを正常な状態に戻したりなど、術の効果は幅広い。

緑の牙

ブッシュファイア

◀「緑の牙」は「木槍」から樹のアニマを引き出して攻撃する術。「ブッシュファイア」は木の葉の炎で攻撃する術だ。

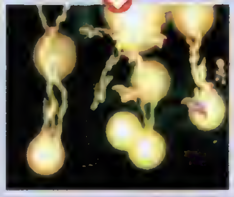
## 水術

### 水と流れのシンボル

水のアニマを具現化する術。媒体には水のアニマが宿るツールを使う。雷攻撃やＨＰの回復、時間の流れに干渉する効果の術がある。

召雷

▶水のアニマの力で雷を発生させ、広範囲を攻撃する術。ツールを使わずに発動する高度な術だぞ。



生命の水

◀「樹氷の腕輪」に宿る水のアニマを引き出して、味方１人のＨＰを回復する術。防具やアクセサリーの中にも、アニマが宿っているツールがあるのだ。

## 石術

### 石と結晶のシンボル

石のアニマを具現化して使う術。術の媒体には石を素材に作られたツールが使われる。岩などを利用した攻撃の術がメインで、石製の武器からアニマを引き出す術では、石化の追加効果も得られる。

石の剣

▶「ストーンナイフ」から石のアニマを引き出して攻撃する術。攻撃と同時に敵の頭上に巨大な岩を落下させてダメージを与え、さらに石化の効果も発生させる攻防一体の攻撃だ。

## 獣術

### 謎多き獣のシンボル

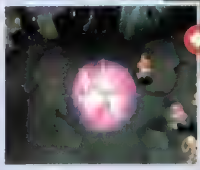
獣の力を術者に降ろして戦意を高める術。触媒に使うツールや、明確な術の効果はまだ不明で、術の正体は謎に包まれている。ＦＦシリーズの魔法「バーサク」のような効果を連想させるが……。

## 火術

### 炎と浄化のシンボル

火のアニマを具現化して使う術。術の媒体には火のアニマが宿るツールが使われる。炎による攻撃やステータス異常の回復など、さまざまな効果の術があるぞ。

火矢

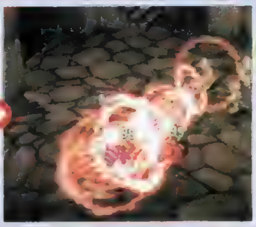


◀▲「狩人の弓」に宿る火のアニマを引き出し、敵を攻撃する術。炎の追加効果によって、通常攻撃よりも大きなダメージを与えられる。

## 音術

### 音色と音波のシンボル

音のアニマを具現化する術。術の媒体には、音のアニマが宿るツールを使う。音波による攻撃の術や、音に干渉してさまざまな効果を発揮する術がある。



ソニックバーナー

◀ツールを使わずに音のアニマを引き出し、強烈な音波に変えて放射状に放つ術。広範囲の敵を攻撃できる。

---

〈BATTLE CHECK〉②

## 防具の役割とメリット

モンスターの攻撃から身を守る防具には、頭、身体、腕、足の各部分を守るものと、全身をスッポリ包む全身用の防具、そして装飾品と盾の７種類がある。武器と同じように、防具も種類によって役割やメリットが異なるぞ。最後は、そんな防具の種類に応じた役割とメリットを徹底解説！　武器とあわせて、これでバトルの予備知識は完璧だ!!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 頭 | 兜や帽子など、頭部をガードする防具を装備する。装備していると、攻撃を頭に受けても集中力が乱れず、術攻撃の威力と武器攻撃の命中率低下が防げる。 | 足 | 靴やブーツなど、足をガードする防具を装備する。装備していると足へのダメージが軽減され、回避率のダウンや、足を使った攻撃の威力低下が防げる。 | 盾 | 盾はほかの防具と違って、右手か左手に装備する必要がある。そのぶん武器を持てる数が減るが、装備していれば敵の物理攻撃を一定の確率で防御できるぞ。 |
| 身体 | ベストや胸当てなど、胴体を広くガードする防具を装備する。防御効果が最も高く、特に炎や冷気などの属性を持つ攻撃に対して強い抵抗力を示す。 | 全身 | 各部分の防御効果を備えた全身用の防具を装備する。各部分には１つずつしか防具を装備できないため、全身用とほかの防具の同時装備はできない。 | | |
| 腕 | 籠手や手袋など、腕をガードする防具を装備する。装備していると腕へのダメージが軽減され、武器を使った攻撃やパンチの威力の低下が防げる。 | 装飾品 | 腕輪やペンダントなどの装飾品に、さまざまな術の力が込められたもの。神秘的なパワーでキャラクターを守る。装飾品だけは、いくつでも装備可能。 | | |

# 1999年、『To Hea

## ToHeart
### トゥハート

ここで紹介しているグラフィックは、どれも正真正銘のＰＳ版の画面。パソコン版からのファンは気付いたと思うが、そう、描き下ろし＆全面リファインなのである。シナリオも大きく手直しがなされ、これはもうただの〝移植版〟などと思えない完成度だ。これなら、ちょっぴり発売が延びても納得できるというもの。ここで、朗報！　その待望の発売日がついに決定したぞ。Ｘデーは、３月25日だ!!

# rt』最新ビジュアル大紹介!!

しばらく情報がなくて、ヤキモキしていたファンのみんな、お待たせしましたっ! アクアプラスから、ついにPS版『To Heart』の最新グラフィックが届いたぞ。今回は、これら最新イベント画面とともに、ウワサのオープニングムービーも大公開! また、初めて『To Heart』に触れる人のために、新着画面を使って「どんなゲームなのか?」、その流れを解説していこう。まずは、美麗なCGをとくとご覧あれ!

| | | |
|---|---|---|
| AVG To Heart トゥハート | 3/25 (予) | ▶アクアプラス |
| | | ▶¥6,800(予) |
| | | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

©AQUAPLUS

さらに

# OPムービーも先取り大公開!

ＰＳ版はＯＰがムービーになるというのは、以前にお伝えした通り。今回は、ついにそのオープニングムービーを誌上大公開！　原作とは違う曲に載せて流れるこのムービーを制作したのは、アニメ版『To Heart』スタッフ。アクアプラスのスタッフからも「原作の雰囲気を壊さないように」と念を押されただけあって、ゲームの持つ世界観を見事に表現した珠玉のデキだ。

## 志保ちゃんの システムちぇっ〜くっ!

全国5000万の志保ちゃんファンのみんな、お久しぶり〜♥　……＜中略＞……ちょっとぉ、なんでイキナリ略なのよ、え？　スペースが足りない!?　しょ〜がないわねぇ……ま、そんなわけで、ここでは「ゲームの実際の流れ」ってヤツを紹介しちゃうわね。原作ファンの人には、「いまさら」かもしれないけど、ここに掲載した写真は全部ＰＳ版のモノだから、眺めてるだけでもなんかいいことがあるかもしれないわね〜。

▲どの階にどの子がいるか視覚的にわかるようになってるみたい。こりゃ、便利だわ。

目的の女の子のところへGO

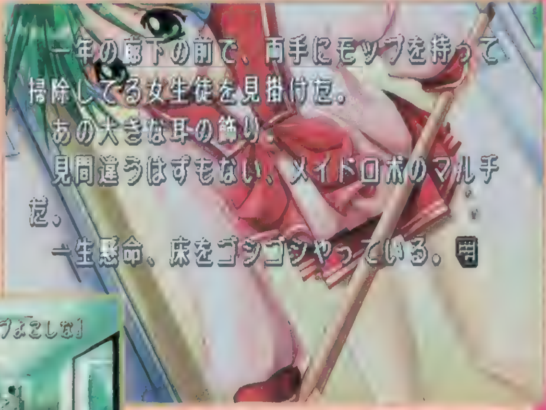
▼仲良くなりたい子のところへ行くのが常識ね。

### 1 移動先の選択

通常、１日は、ヒロ（主人公）の家から始まるんだけど、ここでは、あたしたちが通う学校での行動を解説するわね。え〜、放課後になると自由行動できるようになるんだけど、そのときに行き先を選ぶことが出来るの。１Ｆに行くか２Ｆに行くか、はたまたそのまま帰るか……プレイヤーの自由ってワケ。

### 2 キャラと遭遇

そんじゃ、２Ｆを選択してっと……ふむふむ、ＳＤキャラが示してたように、マルチが登場したわね。なんか、掃除させられてるみたいだけど……ま、メイドロボットだしねぇ。と、こんな感じでなにはともあれ、ほかのキャラと遭遇して会話するのがこのゲームの基本中の基本ね。




▲ビジュアルノベルってだけあって基本は文字で進行。そんなに難しい字もないし楽勝でしょ。

▶どうやら掃除を手伝う様子……下心あるんじゃないの〜？

## 文字では表現できない部分をCGでフォロー

To Heart トゥハート

▲◀あかりを中心として主要キャラクター1人1人の個性がわかるような印象的なシーンが次々とカットインされていく（もちろん全員分あるぞ）。ちなみに、このムービーは3月15日発売のDPS—D16に収録される予定なので、動くオープニングをいち早く見たい人は、書店へ走ろう！

## 3 会話による分岐

会話を進めていくうちに、下の写真みたいに、なんて応えるか選択を求められる場合もあるのよね。ここでどの選択岐を選ぶかで、相手の反応やストーリー展開、最終的なエンディングなんかに影響してくるみたい。ここんとこが、このゲームの楽しくも恐ろしいトコロなワケよ。

▲ヒロが親切な人……ねぇ。ここでは3パターンの答えが用意されてるけど……。

A

▲やっぱそうか……の場合。図々しいヤツね〜！　マルチがなにも知らないと思ってぬけぬけと（怒）。

B

▲相手によるけどな……の場合。クサイ台詞ね〜、マルチには通用しなかったみたいだけど（笑）。

C

▲悪いヤツ……の場合。身のほどわきまえてるじゃない（笑）。と、こんな感じで3種3様に展開。

## 各キャラの個性あふれる表情（リアクション）にも要注目！

## 「To Heart」ライブパーティレポート

### やっぱりイベントも大盛況!!

'98年の12月30日、新宿の厚生年金会館で開催された「ライブパーティ」。ここでは、その内容を少しだけレポートしよう。開場前から会場には多くのファンが詰めかけて長蛇の列。ステージのメインは、生バンドによるパソコン版BGMの演奏。予想していた内容と違ったのか、みな最初は戸惑っていたようだが、ステージが進むにつれ、次第に手拍子の音も聞こえ始めた。中盤、原作者の高橋氏、水無月氏両名を始め、あかり役声優の川澄さん、マルチ役の堀江さん、志保役の樋口さんが登場するや否や、会場は拍手の嵐！　トークショウを交えつつ、ひと足早く、OPムービーや、でき立てのTVアニメのプロモ映像なども流され、観客も大満足。最後は観客総立ちの中、生演奏による原作主題歌「Brand New Heart」で締めくくられた。

◀生演奏のド迫力！　主催者も予想してなかったアンコールもあり、ステージは大成功。

▶キャラになりきっての自己紹介もあった。堀江さんの「あうぅ〜」が印象的でした（笑）。

# 発売まで残り1カ月！今回は気になるシステムを徹底チェック!!

新顔のモンスターと楽しい新システムがたっぷり追加された『モンスターファーム2』。今回はいよいよ、注目のゲーム内容にバッチリ迫るぞ!!

**オープニングムービーはCGによるフルアニメーション！**

『2』の新しいお楽しみの1つが、CGを使ったオープニングムービー。モンスターが愉快なパフォーマンスを見せてくれるぞ。

# Monster Farm 2 モンスターファーム2

| SLG | モンスターファーム2 | 2/25 | ▶テクモ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | ▶MC(1ブロック)、2P対戦可、PS(5ブロック) | |

▼モンスター育成の内容はますます充実。自由で中身の濃い育成が楽しめるぞ!!

私と一緒にがんばろうね!!

調教師見習いの女の子
**コルト**
プレイヤーの助手として、いろいろと手助けをしてくれる女の子。

## ゲームの流れを追いながら、『2』の新要素を紹介するね！

さらに楽しく、奥深くパワーアップしたゲームシステムを徹底解剖！　発売に備えて、しっかりチェックしよう!!

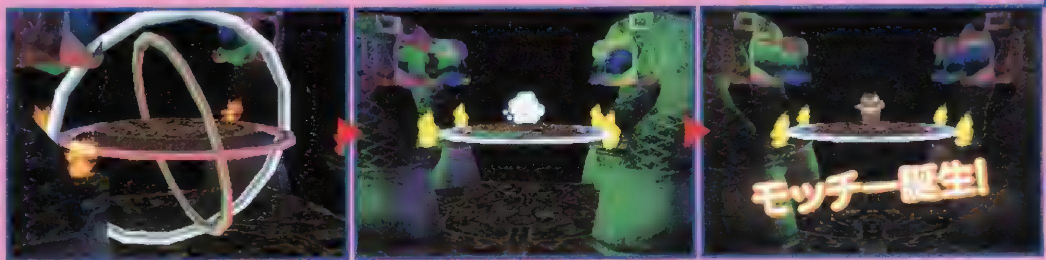
教育係は俺にまかせな!!

頭脳明晰な謎の鳥
**ジョイ**
コルトのペットで、高い知能を持つ謎の鳥。育成を手伝ってくれる。

## ゲームの流れ 1 モンスターの誕生

ブリーダーとして活動するには、相棒となるモンスターが必要。モンスターは前作と同様に、神殿で円盤石(CD)から誕生させるか、お店で購入するかのどちらかで入手できる。『2』に登場するモンスターは全部で300体以上いるので、いろいろなCDを読み込んで、どんなモンスターが生まれるのか試してみよう！

▶モンスターの合体や冬眠なども可能だぞ。

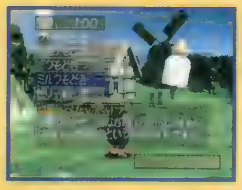



▲円盤石からモンスターの再生を開始！　▲祭壇の中央に淡く光る〝もや〟が出現。　▲桃色のモチ肌がかわいい「モッチー」登場。

©TECMO, LTD.1997, 1999　※画面は開発中のものです。

## ゲームの流れ 2-A モンスターの育成

モンスターにアルバイトをさせることで、モンスターを鍛えると同時に資金も稼げた前作。『2』ではそのシステムが一新され、モンスターの鍛練はトレーニングと修行で、資金の調達は大会での賞金と「野良モン」退治で得ることとなった。ちなみに、野良モンとは修行地に生息する野性化したモンスターのことで、倒すと多額の報奨金がもらえるのだ。また、修行システムも変更が加えられ、育成がより楽しくなっているぞ！

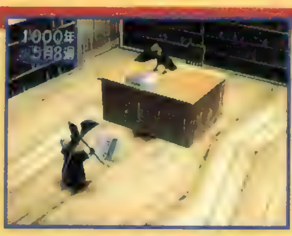


▲今回の育成では、資金面での計画性も重要だぞ。

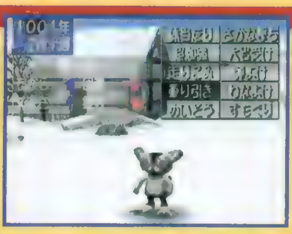
▶野良モンとの対決！ 倒せば報奨金がガッポリだ!!

### トレーニング TRAINING

『2』のトレーニングメニューは全部で10種類。これらのトレーニングをこなすことで、モンスターはどんどん強くなっていくぞ。また、その結果に対してほめたり、しかったりすることで、モンスターの性格は変わっていく。この性格はトレーニングの成功率や、バトルで使う技に影響を及ぼすので、育て方はしっかり考えていこう。



◀長所を伸ばすか短所を克服するか、悩みどころ。

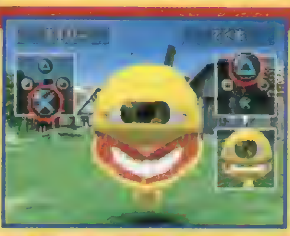


◀モンスターごとに得意不得意があるぞ。

### 遊び PLAY

トレーニングの合間のレクリエーションで、モンスターとの交流を図れる『2』の新要素、それがこの「遊び」だ。スパーリングや雪の合戦などの季節に応じた、バラエティ豊かなゲームがたくさん用意されているぞ。ゲームの勝ち負けが、パラメータの上下や性格の変化などの育成面に影響するみたいだが…、詳細はまだ不明だ。

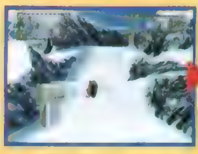
◀雪合戦。勝たせてあげればいいのかな!?



◀スエゾーとにらめっこ。あっぷっぷ〜♪

### 修行 PRACTICE

モンスターを修行地に預けてパワーアップを図る「修行」のシステムは、大幅にリニューアル！ 1カ月という修行期間は前作と同じだけど、今回は週ごとに違ったカリキュラムが用意されているのだ!! 修行地は雪山、火山、海岸など全部で5カ所。ここでは雪山の修行内容を紹介しよう。



**1周目:雪山登り**
▲雪に覆われた急な斜面をダッシュで登る！

**2周目:トンネル抜け**
▲落ちてくる巨大ツララをかわして出口へ！

**3周目:クレバスジャンプ**
▲崩れる雪道の上を飛び移りながらゴールを目指す！

**4周目:ボス戦**
▲最後はボスとの一騎打ち。雪山のボスはビッグな白クマさんだ!!

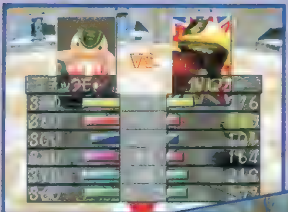
## ゲームの流れ 2-B アルバイト

ポケステを持っているプレイヤーに朗報！ 『2』の街にはモンスターに関する施設以外に、アルバイトの斡旋所も存在する。ポケステがあれば、ここで仕事を引き受けることができるぞ。ポケステのミニゲームで仕事をこなし、斡旋所でその結果を報告すると、こなした仕事の量に応じた報酬がもらえるのだ。

▲アルバイトの内容は次号で詳しく紹介するぞ！

## ゲームの流れ 3 モンスターのバトル

決まった日程で開催されているバトル大会にエントリーすると、いよいよモンスターの晴れ舞台であるバトルでその実力を試すことになるぞ。『2』のモンスターは、同じ種類でも良いモン、悪モンなどの性格の違いで、使える技が異なってくる。さらに追いつめられたときの行動も、良いモンは「底力」、悪モンは「逆上」と、まったく異なるのだ。今回のバトルでは、モンスターのパラメータや忠誠度だけでなく、性格の違いも勝敗を大きく左右するぞ。

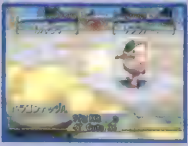


▼モンスターに的確な指示を出し、勝利へ導くのだ!!

◀いよいよ勝負開始、緊張の一瞬！

**白熱のバトル**

**良いモン**



**悪モン**

▲良いネンドロの代表技は「ドラゴンナックル」。悪いネンドロは「ようかいえき」だ！

# 爆走するRPGの最速情報を全開でチェック!!

架空の「横浜」を舞台に、最速への夢を追う男たちが、熱く疾走する！今回は、画期的なシステムに注目が集まる『レーシングラグーン』を3つのポイントに分けて徹底紹介!!

Racing Lagoon™
レーシングラグーン
HIGH SPEED DRIVING RPG

## 物語のカギを握る(?)スポット登場!!

横浜に隣接する新興臨海都市「ベイラグーン」(人工島)の中央にそびえ立つビル。建設途中のその外観は、不気味な雰囲気をかもし出している。果たして物語にどのように関わってくるのだろうか？

ベイラグーンタワー!!

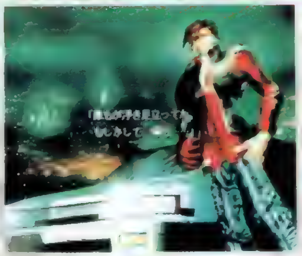
| | | |
|---|---|---|
| RPG Racing Lagoon レーシング ラグーン | 春予定 | ▶スクウェア |
| | | ▶価格未定 |
| | ▶MC(ブロック数未定) | |

## CHARACTER 1 軸となる3人の登場人物を紹介!

ストーリーの中心的な存在であるキャラクター3人を紹介。同じ走り屋のチームに所属する彼らは"最速"へと突き進んでいく。

速さの限界へと挑む主人公
### 赤崎 翔
SHO AKASAKI

本作の主人公。年齢は18歳で、性格はクール。「横浜最速伝説」に魅せられ、"速さ"に目覚めていく……。



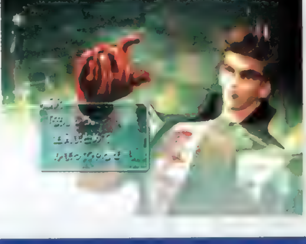
◀プレイヤーは、この翔を操作して、ゲームを進めていくのだ。

▶翔の愛車は、藤沢から譲り受けた「86(ハチロク)」。

翔が所属するチームのリーダー
### 藤沢一輝
IKKI FUJISAWA

◀彼の愛車は「RS 2000 turbo藤沢仕様」。
▼リーダーとして、チームを引っ張っていく。

横浜を拠点とする走り屋「チーム・ベイラグーン・レーシング」のリーダー。翔をチームに引き入れた男。



チームのマスコットガール
### 鈴木由佳
YUKA SUZUKI

「チーム・ベイラグーン・レーシング」の紅一点。夢を追う男たちと、密接に関わっていく。

▲チームのマスコットガール的な存在。誰かと恋人関係になるかも？
◀メカニック志望の彼女は、翔たちの良きサポート役でもあるらしい。





©1999 スクウェア ※画面はすべて開発中のものです。

# SHOP 2 2つのショップの秘密を公開！

ここで紹介する2つのショップは、ゲーム中の重要なスポット。今回判明した情報からしても、頻繁に立ち寄ることになりそう。

## ファミレス Johnny's元町 ジョニーズもとまち

### 店員も走り屋の女の子！ 貴重な情報収集の場!!

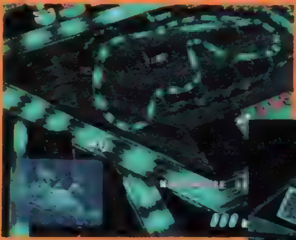
横浜の走り屋が多く集まるファミレス。店員の女の子のなかにも、チームに所属している娘がいる。他チームの情報を集めるという意味でも重要な場所なのだ。

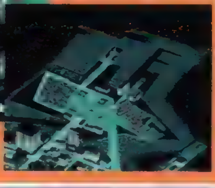
▲▶ウェイトレスのこの娘(上)も、実は走り屋？ 彼女たちからもさまざまな情報を得て、ストーリーを進めていくことになりそうだ。

## チューンショップ TUNESHOP SPENCER チューンショップスペンサー

### なんとテスト走行やバトルが可能な横浜唯一のサーキットを持つ!!

チーム・ベイラグーン・レーシングのメンバー行きつけのチューンショップ。なんとレーシングサーキットが設置されていて、チューンしたマシンでのテスト走行も可能なのだ。





▲▶直線、ヘアピン、S字コーナーなどが複合した総合的コース。

▲セッティングの確認はもちろん、ライバル車とバトルすることもできる。

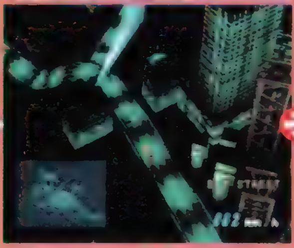
# RACE BATTLE コレが"レースバトル"の流れだ！

バトル突入までのシチュエーションは、本作の世界観ならではの、独特なものとなっている。今回の新情報とあわせて紹介！

一般的なRPGでいう戦闘にあたるのが、この"レースバトル"。バトルへの突入には多彩なパターンがあるらしいのだが、今回はストリートマップの移動中に自分から挑むことができるというバトル(ザコ戦？)を紹介していこう。まず、プレイヤーは主人公・赤碕翔の愛車を✚キーで操作し、マップを移動していく。そして敵車を見つけたら近づいてパッシングするのだ。すると画面が切り替わり、緊迫のバトルが開始されるのだ！

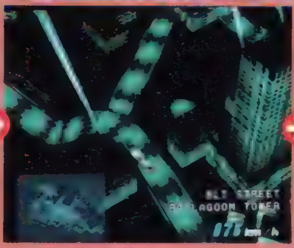
## バトルに入るまでの流れ

### 1 前方にライバル車を発見



▲こちらからバトルを仕掛ける場合は、スピードアップして近づいていくのだ。

### 2 パッシングで挑発！



▲パッシングが挑戦状がわりとなる。もちろん、敵から仕掛けられることもあるぞ。

### 3 レースバトルに突入!!

▲ハイクオリティなグラフィックのなかで、バトルが開始される。臨場感も抜群!!

## CHECK バトルに勝つことでパーツが入手できる！

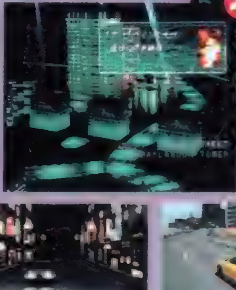
バトルに勝てば、エンジン、ターボ、タイヤといった相手のマシンのパーツを奪うことができるぞ！ そして、そのパーツを使用することで、自分のマシンを強化する「チューンアップ」が可能になるのだ。数百種類が用意されているというこのパーツには、ボディやカラーリングなども含まれるので、ビジュアル的にも多彩な変更ができる。プレイヤーは、ゲーム開始時は「86」を操ることになるが、バトルで得たパーツでオリジナルのマシンを作り出していくことが可能なのだ!!

▲FF、MR、RR(※)など、内部の駆動方式パーツを変更した場合も、それに応じてビジュアルに変化が！(写真はRR)

▲ボディをまるごと変更することも可能!!(写真は70's［セブンティーズ］というエアロパーツ)

## 新事実発覚 バトルを仕掛けたそのエリアによって… コースが違ってくる!!

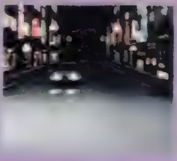
バトルで使用するコースは、そのバトルを仕掛けた(仕掛けられた)エリアによって変化することが判明!! パッシングによって発生するバトルのコースや、イベントバトルでのコースなどが、数多く多彩に用意されているのだ。もちろん、それぞれコース特性が異なるので、愛車のセッティングが重要な意味を持ってくるぞ。



◀▲これがゲーム中の代表的なコースとなる「ベイラグーンコース」だ！

### もちろんコースはほかにもいろいろ！

▶バトルコースには、横浜の市街地や首都高、また、ゼロヨンコースなど、多種多様なものが登場する。それにしても中央の写真の観客席は……一体!?



※車の駆動方式を表す言葉。"F"はフロント(前)、"M"はミッドシップ(中央)、"R"はリア(後ろ)の略。1つ目の文字がエンジンの位置、2つ目の文字が前輪駆動か後輪駆動かをそれぞれ表している。【FF】ならば、「フロントエンジン(車体の前部にエンジンがある) フロントドライブ(前輪駆動)」となる。上の写真の【RR】(後部エンジン 後輪駆動)は、ポルシェなどに代表される駆動方式。日本車の多くは【FR】(前部エンジン 後輪駆動)で、主人公・翔の愛車「86」もゲーム開始直後は、おそらくこの駆動方式であると思われるが……果たして？

# 「クラッシュ」シリーズのマーク・サーニー氏が贈る新感覚の
## 滑空(グライド)アクション スパイロ ザ・ドラゴン

悪いヤツはボクがやっつけてやる!

### スパイロ

ドラゴン族の国に住む子どものドラゴンで、この物語の主人公。元気いっぱいのいたずらっ子で、遊ぶことが何より大好き。ちょっと自信過剰なところもあるけど、一度決めたらトコトンやり抜く、がんばり屋のドラゴンなのだ。

### スパークス

チョウチョが大好物というトンボ族の子どもで、スパイロの大親友。スパイロが生まれたときから彼を見守ってきたので、本人はお兄さん気取りでいる(結局、2人とも子どもなんだけどね)。常にスパイロの周囲を飛んでいるぞ。

| ACT | スパイロ・ザ・ドラゴン | 4月 | ▶SCEI |
|---|---|---|---|
| | | | ▶価格未定 |
| | | ▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定)、AC(DS対応) | |

SCEIから、クラッシュに続く新アクション・ヒーローが登場するぞ! それが、子どもドラゴンのスパイロ! そう、このゲームの主人公だ。プレイヤーはスパイロを操作して、美しい3Dグラフィックで描かれた箱庭世界を360度自由自在に駆け回るのだ。スクロール系のACTである「クラッシュ」とは明らかに違う爽快感に、ACTゲーマーならずとも魅せられるはずだぞ。ちなみに、このゲームを手がけているのは「クラッシュ」シリーズの生みの親であるマーク・サーニー氏。彼一流の「初心者でも遊べる間口の広さと、マニア唸らせる緻密さ」は、このゲームでももちろん健在なのだ。

## ACTION! アクション

### かわいいアクションをチェック

スパイロが使えるアクションは、ここで紹介している6種類。どのアクションも複雑なコマンドは必要とせず、簡単なボタン操作だけでOKなので、キャラの魅力に引かれた女の子や子どもでも、すぐにスパイロになりきって、プレイを楽しめるはずだ。写真では伝えきれないが、実際に動いているところは、ものすごくかわいいぞ。

### ダッシュ

今向いている方向にひたすら突進を続けるダッシュ。角を突き出しながら走れるので、体当たり攻撃にも使えるのがミソ。当然、移動速度もアップするぞ。

### ジャンプ

もちろんジャンプだってラクラク。ただし、ジャンプを使ってもあまり高くは跳べないので、大きな段差を乗り越えることはできないのだ。

### 歩行

360度自由自在に動き回れるだけに、逆にゆっくり進む歩行が必要な場合もあるだろう。複雑な地形をじっくり確認したり、歩く場面も、意外に多いはずだ。

### 火吹き

子どもといっても立派なドラゴン。もちろん火だって吐き出せる。手軽なうえに威力も高く、攻撃範囲も広いので、もっとも使いやすい攻撃方法なのだ。

### 横移動

スパイロは、横方向にコロンと転がって、すばやく真横に移動することもできる。振り向くのが面倒な場合や、敵の攻撃などをサッと避けたいときに便利だ。

# 世界を自由に飛び回ろう！

## STORY ストーリー

### ドラゴンたちを助けよう

ドラゴンとその仲間の種族が暮らすドラゴン族の世界。その昔、ナスティという魔物を世界の果てに追放して以来、みんなが楽しく暮らしていたのだが…。平和な日々を取り戻すために、スパイロの冒険が始まるのだ！

▼ドラゴン族の国の歴史について語る、大人のドラゴンたち。今の平和な世界がどうして実現したかという物語は、いつしか大昔に国から追放した魔物の王、ナスティのウワサ話へと移っていく。

▲そのウワサ話がなんと、遠い世界にいたナスティの耳に届いてしまった！　怒り狂ったナスティは恐ろしい呪いの魔法を放ち、家来の魔物たちと共にドラゴン族の国へ殴り込みを開始したのだった。

▼さぁ、たいへん！　大人のドラゴンたちは1匹残らずクリスタルのカラに閉じ込められてしまったぞ。こうして、この世界を救うためのスパイロの冒険が始まるのだ。

## SPARKS! スパークス

### スパイロのゆかいな仲間

▶スパークスは、いわばスパイロの体力ゲージという役割も持っている。

スパークスは、スパイロが受けたダメージを数回まで防いでくれるトンボ族の子ども。スパイロの体力ゲージの代わりをしてくれる頼れるヤツだ。ちなみにポケステを使えば、特殊な能力を持ったスパークスを育てることもできるのだ。楽しみな要素の1つだね。

◀スパークスが光っていれば、元気な証拠。数回のダメージもへっちゃらなのだ。

## WORLD ワールド

### ワールド1・グリーン ガーデン

このゲームの主な目的は、各ステージを巡りながら、80匹の大人のドラゴンたちを助け出すこと。フィールドは1本道ではなく、さまざまな場所に移動できるので、楽しい探索と自由度の高い冒険が楽しめるのだ。

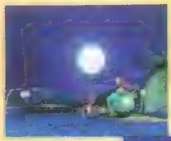
## ホーム

この世界には「ワールド」と呼ばれる6つの世界があり、それぞれのワールドは「ホーム」を中心に、いくつかの個性的なステージで成り立っている。最初のワールドを例に、その様子を紹介しよう。

### ナイト スクエア

#### 幻想的な夜のステージ

このナイト スクエアや、右のグライド タウンのようなノーマルステージは、各ワールドに計3面ずつ存在する。アイテムなどを探しながら、出口を目指して進むのだ。



◀どの面にも、特徴のある世界観が感じられる。ここではロマンチックな夜の世界が舞台。

▶各ステージには、そのワールドのホームに戻ることのできる出口が用意されているのだ。

### グライド タウン

#### ここがグライドのメッカ

グライドアクションの気持ち良さを思う存分味わうことができる、高低差の多いステージ。クリスタルにされたドラゴンや、集めるといいことがある宝石を探すのが重要な目的だ。いろいろな楽しみや意外な発見がキミを待っているぞ！

▶敵に向かってダッシュで突撃！　闘牛と角で勝負だ。

### ワンダー・パンプキン

#### ボスが登場！

各ワールドには1面ずつ、ボス級のキャラが待ち受けるボス・ステージがあるぞ。そのワールドのザコよりはずっと強いので、気を引きしめてかかろう。

▶最初に出会うボス、ワンダー・パンプキン。恐ろしげな風体は手強い印象を受けるけれど…!?

◀得意の火炎で服を焼き払うと、中から出てきたのはナント竹馬に乗ったヒツジさん（笑）。

### サニー スカイ

#### 誰もがハマる！ 自由なステージ

それぞれのワールドにはボーナス・ステージも用意されている。ここは他のステージと異なり、ずっとグライドし続けることが可能。制限時間内に手に入れたアイテムの数を競うのだ。

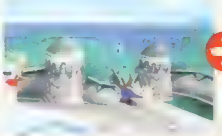
▶ずっとグライドを続けながら、目標となるアイテムを集め回るのだ。

## GLIDE! グライド

### 滑空でスイスイ行こう！

翼がまだ小さいスパイロは、自由に飛ぶことができない。しかし、ジャンプの頂点でもう一度ジャンプボタンを押すことによって、ちょうどグライダーのように滑空（グライド）できるのだ。この滑空こそ、このゲーム最大の特徴！　スーッと飛行する気持ち良さは、一度プレイすると忘れられない魅力を秘めているぞ。

▶高い場所から滑空していけば、こんな長い距離もひとっ飛びなのだ！



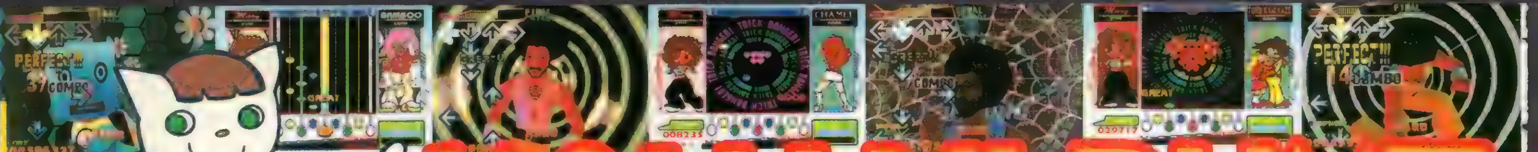
## すごいよ！かんばんシステム

フィールド上にはたくさんの看板があり、そのメッセージを読むことでプレイヤーは、ゲームのコツや当面の目的を的確に把握することができる。ゲーム初心者にはうれしい、親切システムなのだ。

◀看板をチェックすれば、



Spyro the Dragon TM &©UIS. www. universalstudios.com ; Dev. by IGI



# KONAMI RHYTHM

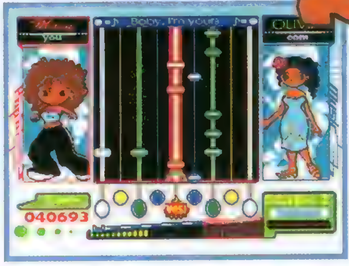
BMシリーズ第2弾

# pop'n music

ポップン ミュージック

『ビートマニア（以下：BM）』シリーズ第2弾は、アーケードで人気稼働中の『ポップンミュージック（以下：『ポップン』）』!! キュートなキャラが登場する超ラヴリィなリズムゲームなのだ！　この『ポップン』の基本ルールは『BM』と同じだが、5つのボタン＋スクラッチを使用する『BM』に対して『ポップン』は、なんと9つのボタンを使用!!　PS版はポップンコントローラ（発売元：コナミ／2月25日／¥4,990［税別］）が発売されるので、アーケード版と同様に、友だちや恋人同士で楽しく分担プレイ（1人でも可）ができるぞ。

▼可愛いキャラをマイキャラとして選べるなど、楽しい要素がたくさん盛り込まれている。



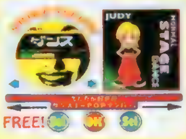
| ETC | pop'n music ポップン ミュージック | 2/25 | ▶コナミ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥4,800 |
| | | | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、専用コントローラ |

## ポップでファンクなリズムゲーム！

## PSオリジナルのモードを紹介！

アーケード版にはない、PSオリジナルモード！　それは、どんな難曲でもたちどころにクリア可能になるという「トレーニングモード」。そして、好きな曲を好きなときに好きなだけプレイできる「フリーモード」。さらに、初心者でも安心の「5〜9ボタンモード」。ここではこの3つのモードを紹介するぞ。

### FREE MODE



一度プレイした曲なら、このモードで練習が可能。さらに、難易度をビギナー、ノーマル、ハードの中から選べる。

### 5~9 BUTTON MODE

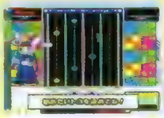
「9つのボタンなんて無理だよぅ」なんて初心者にオススメなのがこのモード。このモードは、プレイヤーが担当するボタンの数を任意に設定可能なのだ。設定できるのは「5つ」「7つ」「9つ」のどれか。5つモードにすれば、両外側のボタンが、オート演奏になるのだ。このモードで徐々になれていき、最終的には9つのボタンでホットに演奏できるようになろうネ！　ガンバレ!!

### TRAINING MODE

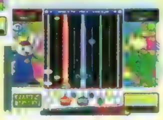
「BM」同様、リズムゲーム攻略には、必ずなくてはならない「トレーニングモード」。「あの曲のあのフレーズがどうしても……」という人はジャンジャン利用しよう。以下で紹介している機能のほかにも、練習中の〝おじゃま〟の有無の設定や、何度も繰り返しトライできるリピート機能なども用意されている。

#### POINT 練習したいトコを選べる

曲の練習したいフレーズを指定して、その部分のみを繰り返し練習できる。「リズム記号がたくさん降ってきてパニックになっちゃう！」なんてことにならないように練習あるのみだ!!



▲練習したいトコのはじまりと終わりを選択する。



▼あとは曲を覚えてボタンを叩いてジャンジャン練習！

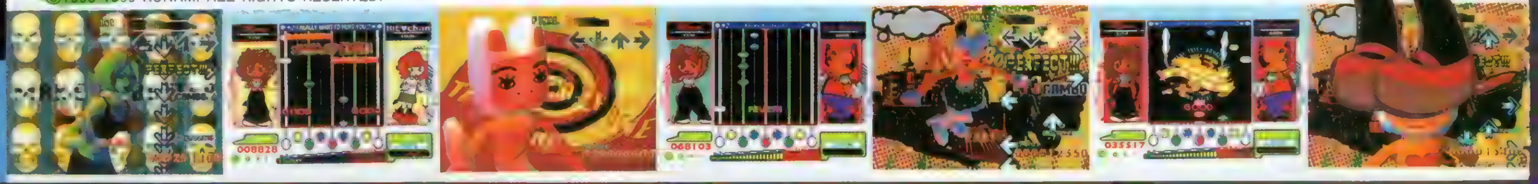
#### POINT 曲のはやさを決める

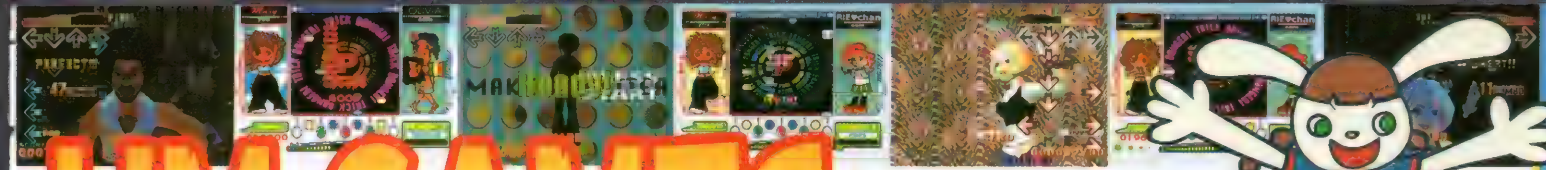
ドバァーッと雨のように画面上部から流れてくるリズム記号（ポップ君）を見ると、パニックになりがちだけど、よーく見てみると一定のパターンがあるはずなのだ。そこで役立つのがこの機能！　曲のテンポを遅くして（早くはできない）パターンをしっかり把握しよう。

#### POINT お手本プレイ

「どうしても曲のテンポがわからない……」なんてときに役に立つのがこの機能。COMの自動演奏（模範演奏）が聴けるのだ。これにより、「あっ、ここはこうなんだ！」なんて発見があったりして、全曲マスターへの道しるべとなってくれるぞ。

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.





# HM GAMES

アーケードでホットな人気の、コナミ最新リズムゲーム! 『beat mania』シリーズ。今回はその第2弾と、第3弾を紹介するぞ!!

## ホットに踊れるダンスゲーム

巷のアーケードで大人気の「ダンスダンスレボリューション(以下:DDR)」。そう、曲にあわせてホットに踊れるあの「DDR」が、早くもPSに移植が決定したのだ。流れてくるリズム記号にあわせて……という基本はやはり同じだが、このゲームの変わっているところは、何といってもボタンを手で押すのではなく〝足で踏む〟ところにある。そして、特に気をつけたいのがプレイ方法で、ただ〝踏む〟のではなく〝踊り踏む〟こと。難しいことは何もない、要は楽しんでプレイすればいいのだ。基本は楽しく踊ること!!

▲詳細は不明だが、PS版の新要素として、オリジナルステップを登録することができる「エディットモード」が存在するらしい

▶画面上部にある「←↓↑→」の矢印と、音楽にあわせて下から流れてくる矢印が重なったら、同じ向きの矢印ボタンを踏めばOKだ。

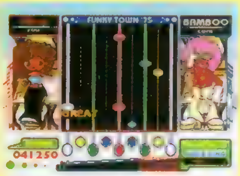
| ETC | Dance Dance Revolution ダンス・ダンス・レボリューション | 発売日 未定 | ▶コナミ ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)、専用コントローラ |
|---|---|---|---|

### 『ポップン』も『DDR』も基本は同じ!!

「BM」の基本ルールは、画面上部から流れてくるリズム記号が、下の赤いラインに重なったときに対応したボタンを押すというもの。実は『ポップン』も「DDR」も基本となるルールは同じなのだ。ここでは、そのルールについて紹介するので、まだ知らない人はチェックしよう。

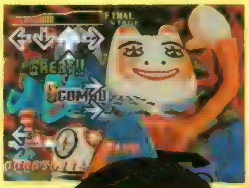
### 「ポップン」の場合

画面上から流れてくるリズム記号が、下の赤いラインに重なったときに対応したボタンを叩く。タイミングがうまくあうと画面下のゲージが上昇(失敗すれば当然ゲージは下降する)。曲が終了するまでにゲージがレッドゾーンに達していればクリアとなる。



### 「DDR」の場合

画面下から流れてくるリズム記号(矢印)が、上の矢印記号と重なったときにボタンを踏む。タイミングがあえば画面上部のゲージが上昇する。曲が終わるまでゲージが残っていたらクリア。失敗してゲージがなくなったら、曲の途中でも強制的にゲームオーバーとなる。

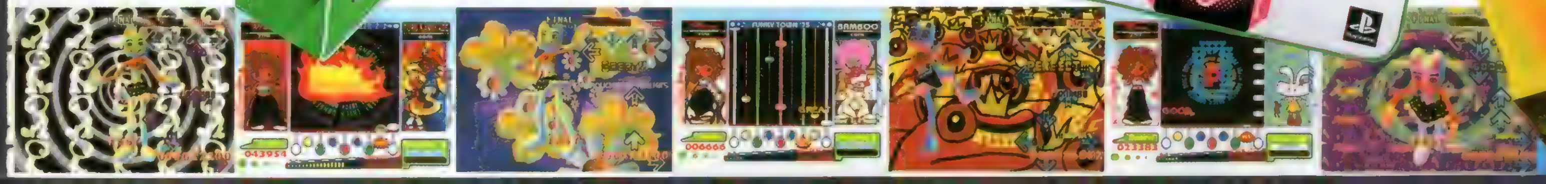


BMシリーズ 第3弾

## もちろん!!『DDR』専用コントローラも登場!

当然ながら、「BM」シリーズ第3弾の「DDR」用にも、専用コントローラの発売が決定されている!! コントローラは折り畳みが可能で、材質はビニールマットのようなもの(ボタンは光らない)。残念ながら価格や発売日などはまだまだ未定だが、ソフトと同時発売を予定しているらしいぞ。

▲サイズもこの、アーケード版と同じくらい。PSでバリバリ練習してアーケードでデビューだ!!



# 生まれ変わった3つの特殊忍具を大紹介!

前作にも用意されていた、さまざまな効果を持つ特殊忍具が『忍凱旋』でリニューアルされて登場。ここではそれら忍具を紹介。見た目が変わっただけでなく、その効果もグレードアップしているのだ。

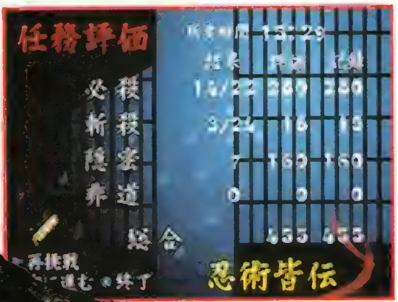
▲使用後「林兵闘者皆陣烈在前」の文字が浮かび上がり、攻撃力と防御力が2倍になる。前作では効果は同じだが、使用者の回りに光の粉がチラチラと舞っているだけだった。

▶目にも止まらぬ速さで移動することが可能になる忍法。前作では一瞬の間に一定距離を前進するだけだったが、今作では移動中に動かせるのだ。

▶口から炎を吐き、攻撃する派手な忍法。当たれば敵は炎に包まれ、大ダメージを食らう。今作では使用中に、攻撃範囲を動かせるようになった。

立体忍者活劇

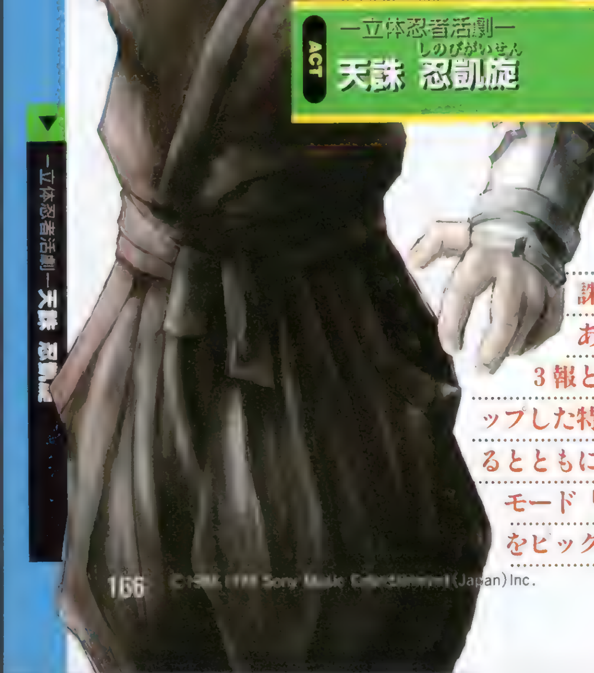
## 特殊忍具とは?




忍者といえば忍術! このゲームには手裏剣や煙玉といった忍具のほかに、見た目に派手さはないが、特殊効果を持った忍具が用意されている。特殊忍具は忍者のマスタークラス、つまり忍術皆伝者のみ所持することができる忍具なのだ。

| ACT | —立体忍者活劇— 天誅 忍凱旋（しのびがいせん） | 2/25 | ▶SME ▶¥4,800(予) ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |
|---|---|---|---|

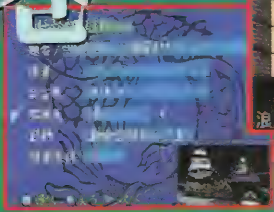
敵に気配を悟られずに使命を果たす! 生まれ変わった新生『天誅 忍凱旋』も、発売まであとわずかとなった。第3報となる今回は、パワーアップした特殊忍具の数々を紹介するとともに、オリジナル任務作成モード「虎の巻」の新たな要素をピックアップするぞ!!



## 虎の巻

### オリジナルステージを作成可能!!

『忍凱旋』で新たに加わった新モード「虎の巻」。このモードでは、ステージの地形や、クリア条件などを設定し、キミ自身の手で立体忍者活劇の舞台を作成できるのだ。



◀▲メモリーカードにセーブして、友だちにプレイさせるなんて楽しみ方ができるのだ。

 ©1998 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

# さまざまな要素が追加された新生『天誅』!!

隠密行動に欠かせない数々の新アクションの追加や、物語を盛り上げるさまざまな演出が加えられ、生まれ変わった新生『天誅』。『忍凱旋』では、多くの要素が加わってパワーアップしているのだ。ここでは、今まで紹介してきた新要素をおさらいしつつ、新たに発覚した事実を交えて紹介していく。難易度も変わり、前作とはくらべものにならないほど、ゲームの斬れ味がよくなっているので、前作を持っている人も、そうでない人も要チェックだぞ!!

▲マップには、自分の現在地が印されるようになり、見やすくなった。

▼敵の思考パターンなども、よりリアリティのあるものに進化した。

## アクション 登場キャラのアクションを追加

敵キャラなどが新たに描き起こされただけでなく、さらに新アクションも追加されている。前作にも登場したキャラだと思って油断していると「あっ」と驚くことになるぞ。また、力丸と彩女もそれぞれ新アクション（下で紹介）を引っ提げて登場となっているので、「影に潜み背後から斬る」という隠密行動に、より一掃磨きがかかったといえる。

### 振り返り

▶しゃがみ中に⊗ボタンを押すと、前方に転がり後ろを振り向く。素早い180度の方向転換ができるようになったので、力丸、彩女の立ち回りがかなり楽になるはず。

### 振り返り斬り

◀回転して（彩女）後ろを斬る技。力丸、彩女に用意されていたアクションだが、彩女のみ改良されている。「サマーソルトキック」のように後方を蹴り上げて斬る技。

## 演出 スタッフのこだわり！凝った演出の数々

この「忍凱旋」では、ステージ間の演出だけでなく、サウンドの面も新たに見直されて、かなりグレードアップしている。前作では成し得なかった「ここではもっとこうしたかったんだ！」という、「天誅」開発スタッフのこだわりがタップリ込められているのだ。

▶ステージ1の越後屋の部屋、佐々木半兵衛との闘い。このときすでに越後屋の姿はここにはない……。

## ステージ 新たな任務、2つの追加されたステージ

2つの追加ステージは、旧ステージ3と4の間に挿入されている。どのステージも難易度が高く、隠密行動は困難を極めるものばかり。さらに、壁に当たった手裏剣の音に反応するなど、敵の思考パターンもリアルになっているのでクリアは難しいぞ。

### 「関所を越えろ」

▶君主に迫る危険の知らせを受け、闇夜の中、関所を通り抜け仲間のもとへ急がねばならない。

### 「悪の所行を成敗せよ」

▶己の特権を利用し、裏で備前屋と取引をして悪行を重ねる、裏切り者の片岡を成敗せよ。

## 本編のステージをクリアすると"雰囲気"が追加されていく

本編をクリアしていくと、ステージ作成のための小道具（地形パーツ）が増えていくのだ。例えばステージ1をクリアすると越後屋の屋敷のような地形パーツが使えるようになる。雰囲気は、全10ステージ分、用意されているぞ。

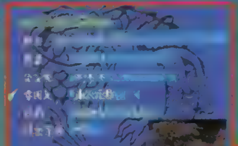
▲▶雰囲気（地形パーツ）が増えていくことで、作成の幅が広がる！

## 色々な地形パーツが登場！

本編をクリアしていくことで増えていく地形パーツ。地形パーツは、壁や階段、太鼓（オブジェ）、そしてワナである落とし穴など、様々なものが用意されている。また、任務初期設定の画面で、雰囲気を"道場"や"商人屋敷"、"港"などに変更することで、オリジナル任務を作成するときに使用できる、地形パーツが変化するのだ。

## 隠された要素が!?

このモードにはまだまだ秘密があるのだ。さらに、ステージが追加されたことにより新特殊忍具も存在するのだ！ 続報を待て!!



やっぱり電撃だね！

■立体忍者活劇 天誅 忍凱旋 公式攻略ガイド（2月25日発売予定 予価：本体950円＋税）
全10ステージのシナリオ、マップ紹介から忍術皆伝を取るための完全攻略情報を掲載。通常忍具・特殊忍具の全アイテム紹介や、各シナリオのボス攻略方法、虎の巻紹介、秘伝ウラワザ情報、開発者インタビューなどなど天誅ファン必見！ SME唯一の公式攻略ガイド！

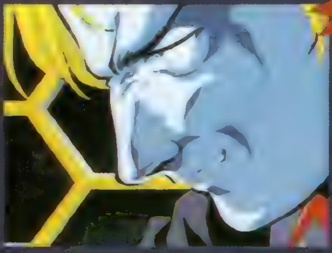
# 発売が間近に迫った『ヤマト』を徹底検証!!

壮大な設定と重厚なストーリーで一大ブームを巻き起こした名作アニメ「ヤマト」。発売日が迫った今回は、PS版の魅力を再度チェック！　また、序盤のストーリーとともにリアルタイムで実行していく基本操作のいくつかを紹介するぞ！

# 宇宙戦艦ヤマト SPACE BATTLESHIP YAMATO 遥かなる星イスカンダル

## 24年ぶりに復活した『ヤマト』の魅力に迫る!

PS版「ヤマト」は、24年前に放映されたTV版アニメとは違った魅力がいくつも加わっている。オリジナルシナリオや、キャラがポリゴンで再現されたことなども見逃せないが、今回は特に注目してほしい2つのポイントを紹介しよう。



### 1 美しくリニューアルされたすべてのグラフィック

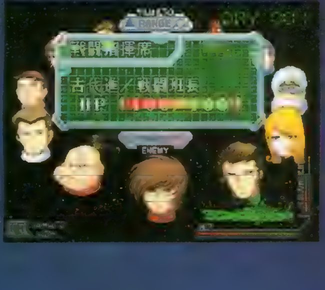
ゲーム中にはときどき、迫力あるアニメーションが流れる場面がある。松本零士氏の原作のイメージを損なうことなく新たに描かれたアニメーションの数々は、すべて秀作のデキ！　キャラクターデザインはOVA「クイーンエメラルダス」を手がけた増永計介氏が、そしてメカニックデザインには「超時空要塞マクロス」を手がけた「スタジオぬえ」の宮武一貫氏が起用されている。もちろんCGによる特殊効果などもふんだんに加えられているので、「ヤマト」のオールドファンはもちろん、「ヤマト」を知らない人たちも十分に楽しめる美しい映像に仕上がっているぞ！

▲声優陣は、古代の声が故・富山敬氏から山寺宏一氏に、そして島の声がささきいさお氏に変わった以外は24年前のTV版と同じなのだ。

### 2 クルー全員を指揮する迫力のリアルタイムSLG

この作品でプレイヤーは、リアルタイムに変化するヤマトの状況を把握し、的確な指示を担当クルーに命じることが要求される。ヤマトが向かうイスカンダルへの長い道のりの途中にはガミラス軍との戦闘もあるし、武器の補充もしなければならない。もちろん負傷した兵士の治療や損傷した戦艦の修理も欠かすことのできない重要なポイントだ。つまり、ヤマトが無事に航海できるかできないかはすべてプレイヤーの采配にかかっている。臨場感と緊張感が溢れているこの戦いや航海は、今までのリアルタイムSLGにはない面白さをたっぷりと味わわせてくれるのだ。

▲戦闘時には、移動と攻撃の2つの指示を出すことが要求される。



◀各クルーへの指示はこのリングカーソルで行う。状況に応じて的確な人材を選択し、指示を与えよう。もちろん沖田艦長へ指示を出すことも可能だぞ

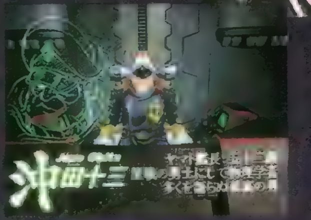
| | | |
|---|---|---|
| SLG 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル | 2\|4 | ▶バンダイ |
| | | ▶¥6,800 |
| | ▶MC(6ブロック) | |

 ©松本零士・東北新社・バンダイビジュアル ©BANDAI 1999

# ヤマトの基本操作とともにストーリーの序盤を大紹介!!

「リアルタイムSLGで、艦内すべてのクルーを指示する」と聞くと、一瞬難しく感じてしまう人も多いことだろう。しかし、操作はいたって簡単なので安心してほしい。ここでは「ヤマト」の序盤からストーリーに沿って、状況に応じたヤマトの操作方法を伝授！今回は長い航海の間で多用する"戦闘"と"運行"の2つに焦点をおいて詳しく解説していくぞ。

▲オープニングムービー中に登場するヤマトは、すべて重量感溢れるリアルなCGで描かれている。

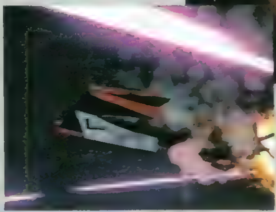



◀オープニングムービーが終わると、ポリゴンで描かれたキャラとそのキャラの紹介が見られるぞ。

## ガミラス軍の猛攻

西暦2199年、人類は地球侵略を企てるガミラス星から遊星爆弾の攻撃を受ける。この攻撃によって地球の地表は放射能に覆われ、その汚染は人類が避難する地下都市まで蝕もうとしていた。地球防衛軍はガミラス軍の猛攻を防ぐために宇宙艦隊をガミラス軍の前線基地のある冥王星に出陣させる。しかし、艦艇数や戦艦の性能に大差があり戦果は地球防衛軍の惨敗に終わる……。

▲遊星爆弾の攻撃により、青い地球は赤く枯れはてた色になる。



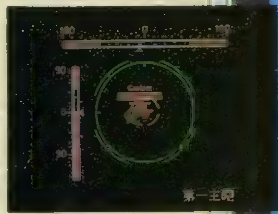
◀古代進の兄、守が艦長を務める駆逐艦"ゆきかぜ"もこの冥王星戦線で撃破されてしまう

## 地球防衛軍、最後の希望

冥王星宙域で地球防衛軍が大敗を喫したとき、一隻の謎の宇宙船が火星に墜落する。そのそばには、死亡した美しい女性と地球を救う最後の手段を説く通信カプセルが入っていた。通信カプセルの言葉を信じ、同時に入っていた「波動エンジン」の設計図を元に地球防衛軍は一隻の宇宙戦艦を建造する。その名はヤマト。

**戦闘**

沖田に呼ばれ建造中のヤマトの艦橋に昇る古代と島。そこへガミラス軍の空母が現れる。ここでヤマト初の戦闘が行われる。戦闘になったら戦闘班長の古代にリングカーソルを合わせて決定　次に自動砲撃か手動砲撃を選択。自動を選択すれば、ヤマトの射程に入った敵を自動的に攻撃する。そのあと、どの武器を使うか選んだら攻撃が行われるのだ。




▶ここでは実行できないが、手動砲撃を選択すると戦闘班長の視点で敵を捕らえることができるぞ。

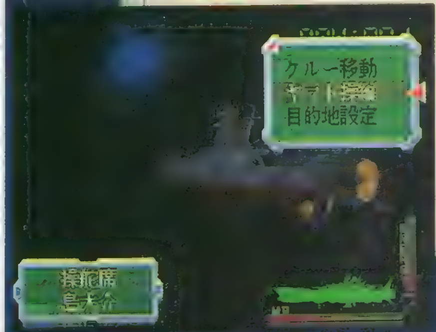
## 長い沈黙を破りヤマト発進！

▼九州沖に朽ち果てた姿をさらしていた戦艦ヤマトが、波動エンジンと強力な武器を搭載して、宇宙戦艦ヤマトとして甦る。

空母を撃破したヤマト。やられたガミラス軍は、冥王星の前線基地から超巨大ミサイルをヤマトに向かって発射する。このことを察知したヤマトは、ミサイルを撃破すると同時に地中から発進。人類の存亡を賭け、14万8千光年に渡る長き航行が今始まる。

**運行**

ヤマトが発進すると沖田艦長から直々にヤマトの運行方法を伝授される。ヤマトを運行するには、まず運行部門の班長である島をリングメニューで選択。"ヤマトの操縦"を選ぶと通常移動、平行移動、緊急回避の3種類の中から移動方法を選択できる。そのあとは、移動先をナビゲーションマップ内でカーソルを動かし決定すると、ヤマトは指定した宙域に移動するぞ。またこのとき、移動先の高さも自由に指示できるようになっているぞ。




◀ヤマトの運行は運行部門の班長、島が担う。行き先を変更したい場合や艦首を回頭したい場合は島に指示を出そう。

## 初めての艦隊戦

超巨大ミサイルの爆風を利用して、一気に大気圏を離脱したヤマト。しかし宇宙空間に出ると、超巨大ミサイルの着弾確認のために飛来していたガミラス軍のデストロイヤー級巡洋艦が待ち受けていた。ミサイルを迎撃して安心したのもつかの間。ヤマトは始めての戦艦同士の戦いを行うこととなる。

▲レーダーを監視していたヤマトの紅一点、森から敵巡洋艦が接近してくるとの警告が発せられる。

**運行＋戦闘**

航行しつつの戦闘もリアルタイムSLGで展開される。ナビゲーションマップを見て敵戦艦の位置を確認し、どちらの方向に進むかを予測して敵戦艦の側面を捕らえるようにヤマトを移動させよう。また、戦艦同士の戦いでは、敵戦艦に下を取られないことも重要なポイントの1つ。ヤマトは強力な下方攻撃兵器がないのだ。戦闘方法は手動砲撃、手動砲撃のどちらを選んでもOKだぞ。

◀赤く表示された敵戦艦の艦首に注目すると、進行方向が予測できるぞ。

▶手動砲撃を選ぶと選んだ武器の発射するシーンがポリゴンで再現されるのだ。

# ナース物語

## 病院を舞台に恋愛ストーリーを描くAVGが登場!!

とってもキュートな白衣の天使たちとの恋愛ストーリーを綴る期待のAVG『ナース物語』。今回はついに入手したサンプルROMをもとにゲームシステムの詳細を一気に紹介していくぞ。

| AVG | ナース物語 | 4月 | ▶毎日コミュニケーションズ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | ▶MC（1ブロック） | |

## 最新ROMをもとに『ナース物語』の魅力を大紹介!!

「ナース物語」は、主人公が〝エレメンタル症候群〟という病気にかかってしまったことから始まる。この病気は運動などで消耗した体力を回復するのに常人の何倍も時間がかかるというもので、主人公はその治療のために聖愛鶴病院に入院することに。そして、90日間という長い入院生活の中で看護婦や女医などの女の子たちとの恋愛ストーリーが描かれていく。また、一般的な恋愛AVGと違い、告白自体はゲーム全体の折り返し地点にすぎず、そのあとも告白した女の子とのストーリーが展開していくのだ。

▲お正月のほかにもクリスマスやバレンタインなどイベントが盛りだくさん。

### ✚ゲーム全体の流れ

プロローグ → **ゲーム前半** 入院初日となる12月1日〜2月14日までの2カ月間に女の子たちと会話したり、デートしたりして仲良くなることが主な目的となる。そして、2月14日のバレンタインデーの時点で好感度の高いキャラからチョコレートを渡されると同時に告白されるのだ。 → バレンタインデー（告白イベント） → **ゲーム後半** バレンタインデーに告白された女の子とのストーリーが描かれる。具体的にはその女の子のイベントが格段に増えるのだ。といっても、基本的には前半と同じようにゲームを進めていくことになる。また、エンディングは何パターンも用意されているぞ。

### 女の子たちの可愛い晴れ着姿を初御披露目!

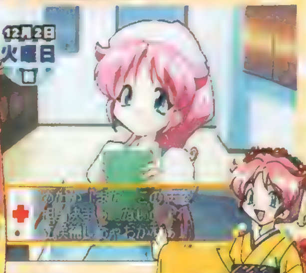
ここでは、主人公の恋人候補となる7人の女の子たちのプロフィールを、お正月イベントでしか見られない晴れ着姿のイラストと共に改めて紹介しよう。ナース姿ではない彼女たちも、とっても魅力的だね❤ また、彼女たちの声を担当している豪華声優陣にも注目しよう。ゲーム中はフルボイスによる巧みな演技でストーリーを盛り上げてくれるのだ。

▲看護婦から患者まで、個性的な女の子がたくさん登場するのも大きな魅力。

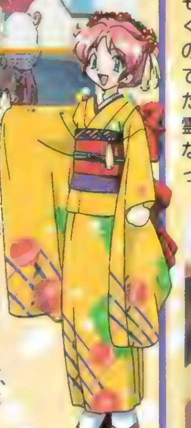
### 水口遊菜
CV：大野まりな

聖愛鶴病院の新人看護婦で、主人公が1番最初に出会うことになる少女。少しおっちょこちょいな一面はあるが、彼女の一生懸命働く姿は回りの患者を元気づけている。主人公が入院早々、検温の際に間違って彼女の胸を触ってしまったことから、セクハラ常習犯と勘違いされてしまう。

### 青山めだか
CV：西原久美子

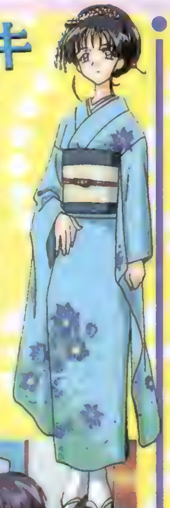


見た目も、精神的にも非常に子どもっぽい看護婦見習いの女の子（一応18歳）。今は病院の仕事を手伝いながら正看護婦になるために猛勉強中、しかし、真面目に仕事しているようで、たまに目覚まし時計で脈拍を測るなど、アバウト（？）な仕事ぶりを見せることも。



### 金城サキ
CV：永島由子

美人ではあるが、どことなく暗いイメージの看護婦。オカルト関連の知識に異常に詳しく、彼女が話すと何でもないことでも恐ろしく聞こえるので、患者の間では気味悪がられている。また、検温のたびに「この病室には霊がいる」というようなことほのめかして帰っていく。

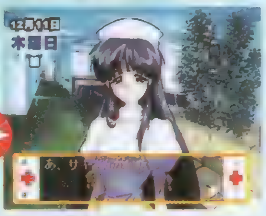


 ©MAINICHI COMMUNICATIONS,INC.

# 『ナース』のゲームシステムを徹底的にチェック！

このゲームは、一日単位で進行していく。プレイヤーは自由時間を利用して（早朝と夕方には検温があるので、強制的に病室に戻される）病院内をあちこち移動し、女の子たちと会話をする。そして仲良くなれば休日に女の子をデートに誘うこともできる。そこで、ここではゲームの流れに合わせて「病院」と「デート」の2つのパートについて詳しく説明していくので、しっかりチェックしておこう。

▼病院内の移動は、このマップ画面で行きたい場所を指定すれば……。

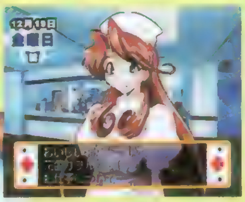


▲その場所まで行く。ときには途中で誰かに会うこともあるぞ。

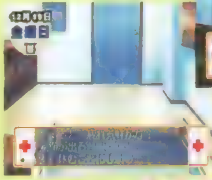
◀特定の日時に特定の場所へ移動すると、グラフィック付きのイベントが発生することもある。

## 病院の中を歩き回りながら女の子たちと楽しく会話

病院内では朝、昼、夜、消灯時の4回にわけて診察室や待合室など、さまざまな場所に移動することが可能。移動先や移動中に女の子に出会うと会話シーンに突入し、話を盛り上げれば女の子の好感度がアップするぞ。ただ、それぞれの女の子には“ご機嫌”があって、同じ選択肢でも日によって好感度が上がることもあれば、逆に下がることもあるのだ。



▲正しい選択肢はいつも同じではないのだ。



◀消耗した体力は自分の病室で休憩することで回復できる。

▼うまく会話を盛り上げれば、デートに誘うことができるようになるぞ。

▲売店では、女の子にプレゼントするアイテムなどを買うことができるのだ。

## デートはお互いの仲を深めるチャンス！ うまくエスコートして女の子のハートをGET!!

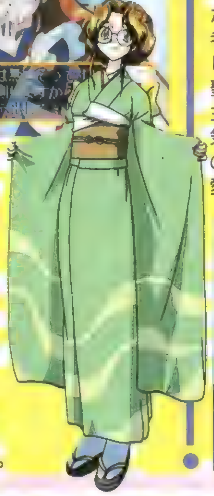
女の子を映画館や動物園などのデートスポットに誘うと、デート当日は自動的に待ち合わせ場所へ行くことに。デートスポットによっては、ここでさらに細かく場所を選択することになるぞ。そして、うまく女の子をエスコートできれば、好感度が一気にアップ！　ただし、デートすると体力を著しく消耗するので、体調を調えておくことが必要なのだ。

◀所持金が少なくてデート代（入場料など）が払えないと女の子を怒らせることに……。

▼デートのあとには女の子を抱きしめたり、キスすることもできてしまう。さあ、キミならどうするかな？

▲どれを選ぶかが重要なポイント。女の子の好みに合わせてあげることが大切だ。

## 秋守香緒里
CV：山崎和佳奈



聖愛鶴病院の副婦長という責任ある立場にある女性。心優しい性格で看護婦という仕事に誇りを持っている。ただ、どの患者に対しても「ネンネ」や「テッテ」など、子どもをあやすような言葉使いで話しかけてくるクセが玉にキズだ（笑）。

## 本間美希
CV：萩森侚子

クールかつドライな性格の優秀な女医。その風体と高飛車な口調のため、周りの人々に近寄りがたいイメージを持たれがちだが、本当は誰よりも患者のことを心配する心優しい一面を持っている。聖愛鶴病院の院長であり、主人公がかかっている病気・エレメンタル症候群の権威でもある刈野を敬愛している。

## 成瀬たかみ
CV：井上喜美子

聖愛鶴病院に入院している女子高生。現在は病気を治すために学校を休んで療養生活を送っている。内気な性格で非常に無口。いまいち何を考えているのかわからない部分が多い。院内でもっとも歳が近いことから、主人公は気さくに話し掛けるのだが、会話が続かないこともしばしば…。

## 中川泉美
CV：藤巻恵理子

院内に設置されている売店の店員。物事にこだわらない実にさっぱりした性格なのだが、お金に関しては異常なほどの執着心を持っている。しかも、大のギャンブル好きで、収入のほとんどをギャンブルにつぎ込んでいるらしい。また、許可をもらって院内で“バンゴーズ”という宝くじまがいの賭け事も行っている。

# 妖精との協力、勇者との信頼によってストーリーが生まれる!!

# 新事実発覚!!+発売前に

The seed you sow does not come to life unless it has first died.

# FAVORITE DEAR
## フェイバリットディア

インフォスの世界で、プレイヤーの天使に力を貸してくれる12人の勇者たち。今回はその勇者たちそれぞれの相関関係と、プレイヤーを補佐してくれる妖精たちについて新たに判明したことを大紹介！　さらに、発売の前にもう一度ゲームの流れについて詳しく紹介しておこう！

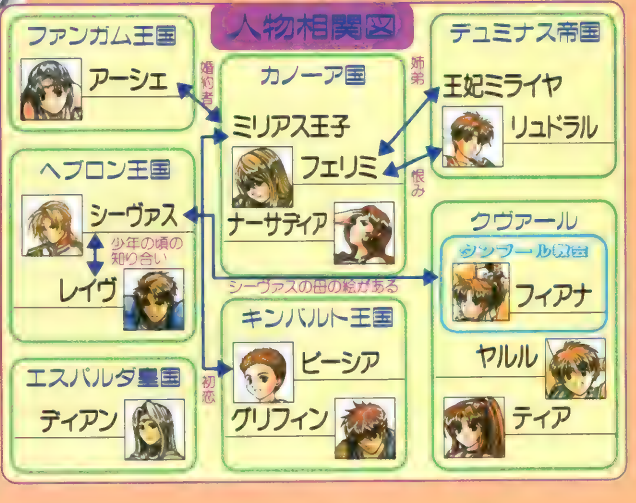
| | | |
|---|---|---|
| SLG | FAVORITE DEAR<br>フェイバリットディア | 2/25<br>▶NECインターチャネル<br>▶¥5,800<br>▶MC(2ブロック) |

## 妖精や勇者との交流が物語に影響！

▶妖精との関係が、新たな展開を生む可能性もあるぞ。

◀トレードマークの着ぐるみを脱いでしまった彼女。果たしてどこに行ってしまったのだろう？

## 家出した妖精たちはいずこ…




## 複雑な人間関係にも注目!!

妖精たちが見つけてきた勇者たちの中には、お互いになんらかの関係をもった人間がいることが判明したぞ！　勇者たちを移動させて、マップ画面上で接近させることによってイベントが発生するようだ。これまでわかっていなかった勇者たちの過去がわかるかも？

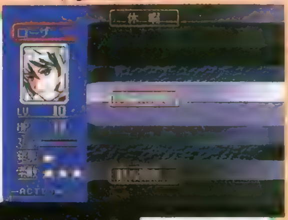
◀特に関係のなさそうな勇者でも、近づけば言葉を交わすこともある。



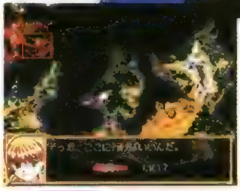
 ©NEC Interchannel,Ltd. ©SOFIX

# ゲームの流れを徹底チェック！

## 1st. 予定入力



まず行動ターンの初めに自分と、2人の妖精の行動予定を決定する。一度決定してしまうとキャンセルはできないので、勇者たちの動きも考えたうえでムダのない行動を取ろう。



◀勇者に任務を与えるときなどは、自分たちの予定を決定する前に確認しよう。

## 2nd. 行動実行

予定の入力が済んだらそれぞれ行動開始。プレイヤーと妖精は別行動をとり、ターンの最後に結果報告を受ける。

### 天使（プレイヤー）

プレイヤーは、勇者を訪問したり、天界を訪れることが可能。天界では上級天使の助言を聞いたりできる。

◀レベルアップも天界でするのだ。

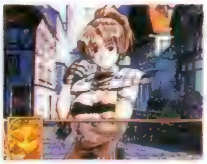
### 妖精

妖精が行うのはもっぱら地上での仕事。新しい勇者の発見や世界の災いとなる敵の発見がこれにあたる。

◀こんなメッセージをみたら勇者を派遣。

## 3rd. 勇者のスカウト

妖精が勇者候補を発見しただけでは、彼らは勇者として働いてはくれない。実際にプレイヤーが出向いて行ってスカウトして初めて、勇者として働いてくれるのだ。もちろん1回でOKしてくれるわけではないぞ。



◀一度断られてもあきらめるな！

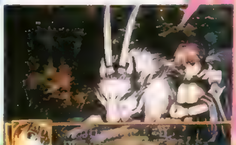
## Extra 任務＆交流

スカウト後は、勇者と交流をもち任務を与え、一人前に育てなければならない。

### 任務

◀勇者によっては任務を断られることもある。

### 交流



▶ときには共に行動し、友情を深めるのもいい。

## 新発見 妖精たちが家出!?

プレイヤーの補佐役として、マメに働いてくれる妖精たちだが、彼女たちのストレスが一定値を超えると仕事を放棄して家出をしてしまうことが判明！　たまには休ませてあげよう。

▼このメッセージが出たら家出の前ぶれだぞ。

### 家出から帰るまで

家出してしまった妖精たちは、ほうっておいてもそのうち帰ってくるのだが、捜しに行くとイベントも……。

めでたく 和解！

▲天界で家出の先を聞いて、行ってみると…。

▼迎えにいけば素直に帰ってきてくれるぞ。

## 新発見 勇者たちとの…!?

今回もう1つわかった事実がこれだ！　プレイヤーである天使と勇者が交流を深めとても仲がよくなると…。何かを予感させるアーシェの表情にドキドキ！

2人が厚い信頼関係で結ばれていると…

# 男の価値を決めるもの それは愛(LOVE)だと思うダロ!?

AVG キャプテン・ラヴ

| | |
|---|---|
| 3/11（予） | ▶東芝EMI |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC（1ブロック） DS（AC非対応） | |

悪との戦い、そして美少女との出会いを経験しながら、真実の「愛」を見いだすAVG。今回は戦闘と恋愛の要となる、新機軸のシステムをバッチリ紹介するぞ。必見だ!!

オープニングムービーも LOVE 満載!!

## 「愛こそすべて」のドラマチックヒーローAVGが登場!!

このゲームでの主人公の目的は2つ。1つは正義の味方「キャプテン・ラヴ」として、人の恋路の邪魔をする敵を倒すこと。もう1つは清く正しい恋に生き、1人の女の子（と自分）を幸せにすることだ。コミカルでスピーディーなシナリオ展開が魅力的な、恋愛＋ヒーローもののAVGだぞ!!

主人公の最愛の恋人

永堀愛美
主人公の恋人で、温かな家庭を理想に持つ女の子。実はラブラブ党の党首の1人娘だったりする。

### 愛する者を守るために戦う!!

▶「愛の共産化」を企む悪の組織〝ラブラブ党〟の陰謀を阻止するのも、主人公の使命なのだ。

◀ハチャメチャなノリで展開するストーリー。一瞬たりとも目が離せないぞ!!

真実の愛を貫く正義のヒーロー

キャプテン・ラヴ
女の子にモテモテの大学生。ラブラブ党との対決では、キャプテン・ラヴに変身（?）して戦う。

# キャプテン・ラヴ



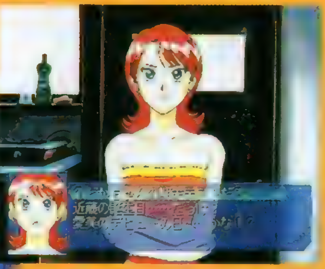


Ⓒ1999 TOSHIBA-EMI LIMITED
Ⓒ1999 Rit's/岡野 勇

# ユーモアセンスあふれる独自のシステムを大公開

本作の魅力は、豪快なストーリーやかわいい美少女キャラだけではない。システムの面でも、実に斬新なアイデアが採用されているぞ。そこで、ここではもっとも特徴的な「論撃バトル」と「ファジー選択」の2つを、画面写真と合わせて詳しく解説していこう。ここから、本作の持つ独自の雰囲気を感じ取ってほしい。

▼ゲームは1話完結方式で全9話。各シナリオごとに魅力的な女の子（と敵）が登場し、主人公にアプローチをかけてくるぞ。



▲会話中には、普通に選択肢が登場することもある。もちろん、選んだ選択肢によって女の子の好感度やシナリオ展開が変化。

◀女の子の好感度によって各シナリオの結末が変化するぞ。すべてはキミの努力しだいというわけ。

## SYSTEM CHECK! 1 論撃バトル

### 「愛の理論」を熱く語り己の信念を示すとき!!

論撃バトルとは「愛の理論」を語り合って、どちらの論理が正しいかを決める真剣勝負！ 相手に精神的ダメージを与えてどちらかの精神力が0になった時点で勝負が決まる。また、対戦相手が女の子の場合には、「キス」や「抱きつく」などのオイシイ攻撃ができることも…♥

▲ラブラブ党員たちはいずれも個性派ぞろい。なかにはキュートな女の子の党員も登場♥

▶バトルでは選択肢の中から1つを選ぶ。会話として説得力があれば、敵にダメージを与えられるぞ。

◀敵の性格は千差万別。それぞれの弱点をつかみ、ダメージを受けるであろう選択を選ぶのが、勝利の秘訣だ。

### 論撃バトルの一例 キャプテン・ラヴ VS ナンバー3

論撃開始!

こらー！ 公道で真っ昼間からイチャイチャしてんじゃない!!

▶敵がしゃべり終わるとタイムゲージが表示される。時間内に選択肢を選ばないと強制的にダメージを受けるぞ。

◀最初は1つしか選択肢が表示されていないが、徐々に選択肢が増えていく。もちろん、敵がしゃべり終わる前に攻撃することも可能だ。

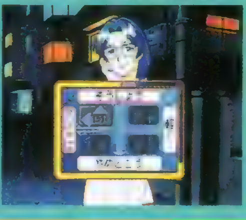
黙れ！ オレの愛情はオレの恋人にしか向けないし、それでいいのだ!!

◀相手にとって、もっとも屈辱的な言葉で精神的ダメージを与えたぞ!! 残り体力に応じてグラフィックが変わるので、これで敵の状態を知ることができるのだ。

## SYSTEM CHECK! 2 ファジー選択

### 主人公の微妙な感情を4種類で表現!!

このファジー選択は、用意された選択肢に言葉の強弱やあいまいさを加えることによって、複雑な感情まで表現できるという、画期的なシステム。2パターンの感情と2パターンの表現方法を組み合わせることで微妙な感情を表すことが可能だ。



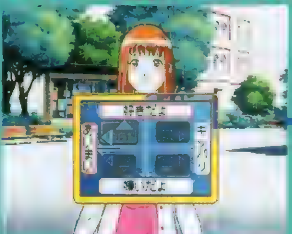
▶シチュエーションによって感情表現も異なる。

### ファジー選択の一例

会話の途中で…

▲これは、愛美と雨宿りしているときのワンシーン。主人公が愛美に「雨が好きなの？」と聞かれる。そして…。

ファジー選択に突入!

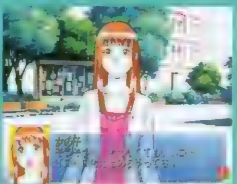



▲ファジー選択に突入。黄色のメーターが0になる前に答えなければならないぞ。そして、その結果は…。

あいまいな答え

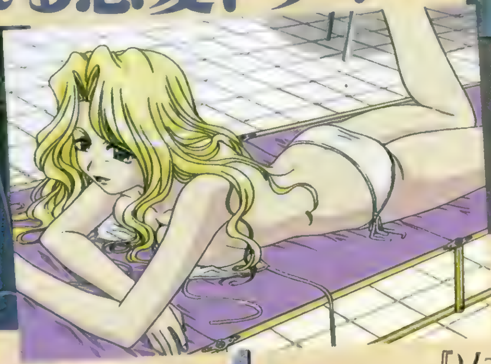
◀主人公のあやふやな答えに愛美は疑問を抱き、気まずい雰囲気に…。

キッパリした答え



◀雨が嫌いという愛美と意見が一致して話が盛り上がり、好感度がアップしたぞ。

# 3つのパラレルワールドを舞台に描かれる恋愛ドラマ



# Sonata ～ソナタ～

T&Eソフト独自のアイデアが豊富に詰め込まれた、期待の恋愛RPG『ソナタ』。そのサンプルロムをついに入手した今回は、実際にプレイして初めて判明した新情報を含め、ゲームシステムの詳細について一気に紹介していくぞ！

| RPG | Sonata | 3\|4（予） | ▶T&Eソフト |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥6,800 |
| | | | ▶MC（2ブロック）DS（AC非対応） |

## 最新ロム入手！ ゲームの流れを徹底紹介だ!!

謎の光に包まれて姿を消してしまった彼女を追い、光の中に飛び込んだ主人公。ふと気が付くと、見慣れない世界にたどり着いていた……。こうしたプロローグで始まる『ソナタ』は、「徳川学園」、「ナノセック」、「ブルームーン」と呼ばれる3つのパラレルワールドが舞台となるRPGだ。今回は、その内の1つ「ブルームーン」を例に挙げてゲームの流れと基本システムを解説するぞ。

▶ゲームを開始すると、まったく世界観の異なる3つの世界のいずれかに飛ばされる。

◀今回の記事では、これまで不明だった戦闘システムについても、その詳細を明らかにしていくぞ。

▶ヒロインたちは住む世界によって性格や趣味、特技といったものが若干異なる。これも本作ならではの大きな魅力の1つとなっているぞ。

### ブルームーン 剣と魔法が存在するファンタジーワールド

莫大な財宝と名声を求めて、多くの冒険者が集まる古代遺跡の国「ブルームーン」。広大な自然に囲まれたこの地では、人間や妖精、エルフなどの多種族が平和に暮らしていた。ところが近年、ブルームーンの領地に魔界のモンスターが頻繁に現れるようになったのだ。モンスターたちは侵攻を続け、ブルームーンはモンスターの徘徊する魔界の国へ変貌しつつあった。そんなとき、大魔道士〝カルハード〟に召喚された主人公は、勇者として迎えられる。そして、魔界の王〝スピリチュア〟を倒してほしいと頼まれるのだが……。

#### 勇者としてブルームーンの世界に召喚されるが…。

▶召喚された主人公は、名前以外のすべての記憶を失っている。そんな状況にもかかわらず、期待に応えるべく魔界へ旅立つのだが…。

#### 魔界王を倒し平和を取り戻せ!!

◀しかし、魔界王との戦闘は惨敗。ニセ英雄のレッテルを貼られた主人公は、再び魔界へ向かうことを決意する。

**チハヤ・マグナス**
**CV：天野由梨**
カルハードに仕える巫女で、主人公が最初に出会うことになる女性。召喚された主人公を世界を救う勇者だと信じている。



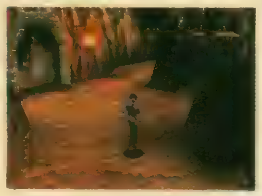

©1999 T&E SOFT, Inc.

# ブルームーン編で判明したシステムを大紹介!!

ここではブルームーン編を例に、ゲームの流れと、基本システムを紹介していくぞ。ゲームは大きく分けて、女の子たちとの会話が中心となるAVGパートとダンジョンを探索するRPGパートの2つ。プレイヤーは、この2つのパートを行き来しながらゲームを進めていくことになるのだ。

▲会話のバリエーションは、とても豊富。ゲームの進行具合や季節によって、その内容も変化するぞ。

▼マグナホールは各世界に必ず存在していて、いつでも自由に行き来することが可能だ。



◀1つの世界に滞在できる期間は8ヵ月で、全体にすると2年間にもおよぶ。ちなみに、どの世界へワープするかはランダム。

1つの世界に8カ月間滞在

## ライブエリア

### 仲間と情報を集めるAVGパート

冒険の拠点となる町(徳川学園の場合は校内)での女の子たちとの会話がメインとなるAVGパート。町の中ではさまざまな場所へ自由に移動できるが、移動するごとに半日が経過する。また、移動先に女の子がいれば会話をすることが可能。会話の途中では選択肢が発生し、女の子に好感を与えるものを選べば好感度がアップするぞ。

#### 移動方法は?

▲画面中央に表示される選択肢の中から、次の目的地を決定すると移動できるのだ。

◀仲間への勧誘など、パーティ編成も会話シーンで行うことになる。

▶女の子がどの場所に出現するかは日時によって違う。

▲会話による表情の変化も豊富に用意されている。

超美麗なグラフィック!!

**ミズホ・ヘブン**
CV:西村ちなみ
ギャンブルが大好きなダークエルフ族の女の子。とても明るい性格で、自分のことを〝ミーちゃん〟という愛称で呼んでいる。

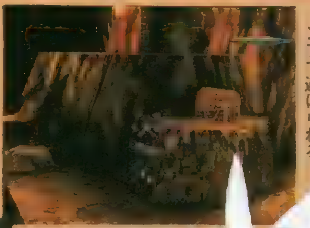
**アオイ・サウス・ブルームーン**
CV:小西寛子
ブルームーンを治めるサウス王家の第五王女。剣の扱いに長けていて、その腕前はかなりのもの。かなり怒りっぽい。

日常生活と冒険を繰り返してゲームが進むのだ

## マグナホール

### 未知のダンジョンを探索するRPGパート

マグナホールは多重構造の巨大空間。中にはモンスターが徘徊し、多くの謎に満ちたダンジョンだ。ブルームーンでは、障害を突破しつつ、最深部の魔界王を倒すことが目的となるぞ。



◀邪魔な障害物はジャンプで避けられる。

◀ダンジョンの途中には、中ボスとのイベント戦闘も発生するぞ。

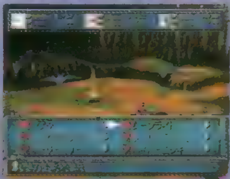
**フシミ**
CV:氷上恭子
町外れの森に住んでいる宝石収集が趣味の妖精。ニシキとは双子の姉妹で大の仲良し。多彩な魔法を使うことができる。

**ニシキ**
CV:阪口あや
フシミとは正反対で剣術に優れている。また、いたずら好きで何かと問題を起こすトラブルメーカーでもある。

### BATTLE SYSTEM

#### バトルで好感度がUP

ターン制で進行する戦闘では、攻撃や魔法、アイテムなどのコマンドを選択して敵と戦うことになる。また、主人公だけは、仲間と協力してさまざまな効果の技を繰り出す〝フェイタル技〟を使うことができるぞ。この技は一定のFP(フェイタルポイント)を消費することで使用できるのだ。



◀パーティを組んでいる女の子によって、実行できるフェイタル技は異なるのだ。

▶主人公の行動しだいで女の子の好感度が変化するぞ。

# 最新画面を大公開! 登場キャラ&システムもチェックだ!

| SLG | デバイスレイン | 2/25 | ▶メディアワークス |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | ▶MC(1ブロック) | |

謎に包まれていたストーリーや登場キャラ、それにシステムに関する最新情報を続々入手！　今回はそれらをもとに『デバイスレイン』の奥深い設定をチェック！

## 敵となる組織もついに明らかに

『デバイスレイン』は会話がメインのアドベンチャーシーンと、タクティカル形式のバトルシーンによって構成されている魅力たっぷりのSLG。また、現実世界をモデルにしたディープな設定も見どころだ。

# DEVICE REIGN
# デバイスレイン

## STORY & CHARACTER

初公開のキャラたちを中心に、ストーリーやこれまで謎とされていた多国籍企業ダイスに関する情報をまとめて紹介だ。人物関係はバッチリ把握しておこう。

物語の舞台は現代の東京。主人公雲野十夜は、いつもと変わらない平凡な高校生活を送っていた。だが、ある日、カスミを家に送る途中で空木理子という女性に出会う。彼女は自分が多国籍企業ダイスでオーギュメントという武器の研究をしていたことを告げ、カスミがダイスに狙われていると話し始めた。最初は半信半疑の十夜だったが、ダイスの襲撃を受けたことでカスミを守る決意する。しかし一度はダイスたちを退けるが、執拗な攻撃によりカスミを奪われてしまう……。かくして十夜はカスミ救出のため、仲間を集めてダイスと戦い始めるのだった。

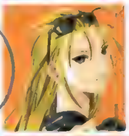
**主人公雲野十夜**くものとうや

都内の藍仙高校に通う17歳の青年。やればできるタイプだが優等生ではない。新しい物好きで収集癖アリ。

## 十夜に協力してくれる心強い仲間たち

**ビショップ**

紳士的で落ち着いた物腰の牧師。義理堅くとても面倒見がいい。



**佐伯柚流**さえきゆずる

数々の戦場を渡り歩いてきた強者。J．B．とウツロを追っているらしい。

**ジョーカー**

渋谷のクラブでダンサーをしているニューハーフの青年。非常に打算的。

**真端実**しんはみのる

新宿の裏社会を仕切る外地会のリーダー。新宿での事件をきっかけに知り合う

**名城 瞳**なしろひとみ

十夜やカスミの同級生で、明るく活発なスポーツ大好き少女。十夜に想いを寄せていたのだが、そのことで事件に巻き込まれてしまうことに！

**カスミ・アインハルト**

オーギュメントの開発者でありダイスの研究員だった、亡きヘルマン・アインハルト博士の娘。彼女がダイスに狙われるワケとは……？

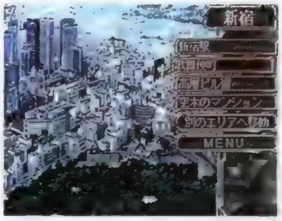
 ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.　イラスト/moo

# SYSTEM

「デバイスレイン」に盛り込まれている数々のシステムの中から、今回は「会話」と「オーパス」について解説していくぞ。オーパス関連のシステムは特に重要なので細かくチェックしておくように！

## 会話 イベントや戦闘が発生することも!

移動はマップ上で行きたい場所を指定して決定すればOK！ 移動後は主に、一緒に行動している仲間たちとの会話になるのだが、特定の場所を訪れることによってイベントや戦闘も発生するようになっているぞ。戦闘には、会話後に始まる強制バトルと選択可能な任意バトルの2種類がある。任意バトルの場合、戦いたくないときはそこで引き返すことも可能（右の写真）。



◀行きたい場所を選んで決定すればOK！

◀▲特定の場所に移動したときに発生する会話イベントでは特別なビジュアルがあるモノも。また、選択可能な任意バトルに出現するのはディソナントのみ！ 強敵は少ないのでオーパス稼ぎに最適。

## オーパス オーギュメントの性能を決定するシステムを紹介しよう

タクティカル形式の戦闘については以前に紹介したので、今回はオーパス関連のシステムを解説していこう。オーパスとは宝石のようなアイテムのこと。これをオーギュメントにある3×3のパネルに組み込むことで、戦闘時に必要な「攻撃」や「回復」などのコマンドが発生するようになっている。組み合わせ方は自由だが、中央のオーパスだけは取り外しできない。周囲の8個のオーパスを組み変えていくことになる。どんな攻撃が可能かはお楽しみに！

### 組み合わせ方を変えるとコマンドもガラリと変化

▶組み合わせ方を誤るとコマンドは発生しない。キャラごとに攻撃系、回復系など役割を決めていくのがいいぞ。

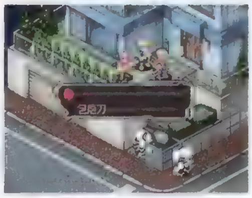
▶複数攻撃が可能な技をたくさん準備すること。

### オーパスによってオーギュメントが成長!

このゲームではキャラ自身が成長することはない。成長するのは武器であるオーギュメントなのだ。オーギュメントはオーパスを吸収することでどんどんレベルアップしていくので、強くなるためには数多くのオーパスを吸収させることも必要になる。オーパスを組み合わせるか、それとも吸収させるか？ バランスが重要のようだ。

▲▶貴重なオーパスほど入手できる経験値も多い。よく考えて成長させよう。

### オーパスは主にディソナントを倒して入手!



▶1体倒すごとにオーパスが1個手に入る。

オーギュメントのコマンドと成長に必要なオーパスは、敵のオーギュメント使いやディソナントを倒すことで入手できる。選択可能な任意バトルが発生する場所に行けば何度でもディソナントが出現するので、それを倒してオーパスを稼いでいくことができる。

## 事件の背後に見え隠れする多国籍企業ダイスとは？

ダイスとは世界各地に支部を構える大規模な多国籍企業。一般には紙オムツからコンピュータまで、あらゆる産業に携わる大企業としても有名だが裏社会では兵器開発や売買を行う死の商人として知られている。そのダイスが、なぜカスミを狙ったのか？ 数々の戦いをくぐり抜けるうち、衝撃の真実が明らかに！

ダイス日本支部の責任者
**御子柴 昭仁**みこしばあきひと
現在の地位を踏み台に、いずれはトップへと考えている野心家。自分は手を汚さないタイプだ。

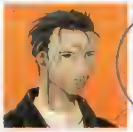
**園宗寺 要**えんそうじかなめ
ダイスの若き幹部。学者並の頭脳と指導者としてのカリスマ性を持つ。カスミを連れ去った張本人だ。

**J.B.**
ダイスの人間ではあるが、室内でもゴーグルを外さないため素顔は誰も知らない。

**ディソナント**
オーギュメントの開発過程で誕生した副産物。いわゆるザコ敵。

**霧生 忍**きりゅうしのぶ
園宗寺直属の部下でオーギュメントの回収にあたっている少年。十夜をライバル視し、執拗に狙ってくる。

**ウツロ**
要人暗殺や証拠隠滅など裏の仕事を担当する男。他人が苦しむ表情を見るのが楽しみらしい。



**壬生洋平**みぶようへい
ダイスに雇われている腕利きの傭兵。戦い慣れしていて絶対に相手にスキを見せない強敵だ。

# COLIN McRAE THE RALLY

気象条件や時間によって変化するコースこそ、最大のライバル！ ラリー界の王者コリン・マクレーと共に全8開催地52コースを走り抜け！

## 大自然を相手に走る本格派ラリーゲーム
## あのコリン・マクレーがキミをサポートするぞ!!

| | | |
|---|---|---|
| RCG | COLIN McRAE THE RALLY コリン マクレー ザ・ラリー | 3/11 ▶スパイク ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、NC、2P対戦可 |

WRC（世界ラリー選手権）をテーマに過酷なコースを"走る"ことに重点を置いたラリーゲーム。使用できる車種はスバルのインプレッサや三菱のランサーなど実際のラリーでも活躍する車が実名で登場！ さらに、弱冠27歳という若さでWRCチャンピオンに輝いたコリン・マクレーの監修により本物のラリー感覚を再現。ここでは、コースに合わせたマシン選び、セッティングの方法からレース、レースレコードの記録までゲームの流れを解説。

## マシン選びからレコードまで これがラリーの流れだ！

### 1 マシンセレクト

開催国によってコースの路面状況がまったく違ったものになるのがラリーの特徴。全7台の車は、2WDと4WDに分けられ、それぞれ平面の道では安定してスピードが出るとか、起伏の激しい道でもスピードが落ちないなどの特徴がある。

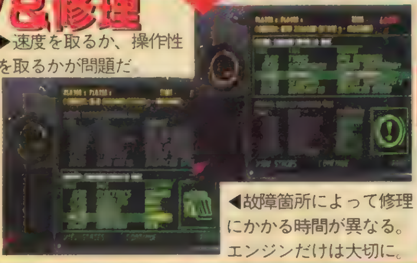
◀車種選択のミスが順位にも直結するぞ。

**2WD** 2WDの車は車体重量が軽いので、平坦な道での加速性能がいいぞ。

**4WD** 4WDの車はパワーがあり、どんな路面でも安定した走りが出る。

### 2 セッティング＆修理

最初に選んだ車は、なんの調整もされていない。そこでコースに合わせたマシンの調整が必要。コースが荒野ならサスペンションの強化などが有効だ。また、レース中の故障は規定時間内なら次のレースまでに修理できるぞ。



▶速度を取るか、操作性を取るかが問題だ

◀故障箇所によって修理にかかる時間が異なる。エンジンだけは大切に。

### 3 レース開始！

車の選択が終わったらレースの開始だ。レース中にはコースマップは表示されないので、ナビゲーターの声に耳をかたむけよう。

▲先の見通しの悪いコースでは、ナビゲーターの指示が命運を分ける！

### 4 タイムレコード

走行後に、走ったコースのタイムレコードが表示される。通常のラリーと違い、コースにライバル車が出現しないので、順位やタイムの差などはここでしか確認できない。実力をチェックしよう。

▲タイムだけでなく、他のチームの使用車種もチェックしておくといいぞ。

## Who's COLIN McRAE？

**コリン・マクレー**

英国ラリー選手権で5回の優勝を果たした、ジミー・マクレーを父に持つドライバー。'91年'92年には2年連続優勝を飾り、WRC史上最年少のチャンピオンとして君臨するラリー界のスター。

## 選べる視点は5種類

レース中の視点は以下の5種類からの選択が可能。プレイしやすい視点を選ぶか、臨場感のある視点を選ぶかはプレイヤー次第だ。

フカン視点①

フカン視点②

ボンネット視点

バンパー視点

ドライバー視点

 ©1999 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters") All Rights Reserved.

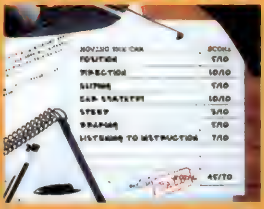
## 4つのモードでラリーを体感!!

「ザ・ラリー」には4種類のモードが用意され、さまざまな角度からラリーを楽しむことができるのだ。初心者は"ラリースクール"でテクニックを覚えてからレースに挑戦するのがいいだろう。

### RALLY SCHOOL ラリースクール 基礎から始めるラリー講座

ラリーカーの操作法を覚えることができるモード。ナビゲーターの指示に従って課題をクリアしていくのだ。スクールから出題される各課題で合格点をもらえれば次のステップへ進むことができるぞ。

テクニックをみがけ!!



▲合格点が取れないといつまでも同じ課題の繰り返しをさせられる。

### RALLY ラリー 苦手なコースを徹底的に練習

全8開催地中1つを選んで走るモード。コースは1開催地につき6コース用意されているが、"チャンピオンシップ"と違いレースが1つの開催地で完結するので、苦手なコースのある開催地を練習するのにも向いているぞ。開催地によってはスペシャルステージのあるコースもあるので、しっかり走り込んで"チャンピオンシップ"に備えるようにしよう。

◀コース全体が見られるのはここだけ。しっかりと覚えてムダな事故を避けよう。

大自然が相手だ!

▶天候により路面状況に変化が出るコースも多数あるぞ！

### TIME-TRIAL タイムトライアル コースを選んで2人で対戦

より早いタイムを目指して走る対戦モード。画面分割で対戦相手のゴーストカー（接触判定なし）と走ったり、フルスクリーンで1人ずつ交互に走り、お互いのタイムを競うことができるのだ。

▲分割でのプレイでは、対戦相手の車は見えているが接触はしないのだ。

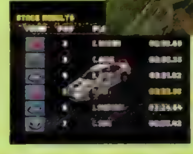
▲交互に走る場合は、通常の"ラリー"と変わらない感覚で対戦できるぞ。

### CHAMPIONSHIP チャンピオンシップ 全8開催地を激走!

用意された8開催地52コースを決められた順番で走り、より早いタイムで走ることでワールドチャンピオンを目指すモード。1開催地 6〜7コースでの成績が、総合で6位以内に入らないと次の開催地に進むことはできない。車をいたわりながら走り、修理時間を減らし、チューンナップに時間をかけるなどの戦略的な走りも必要になってくること間違いなしだ。

大転倒!!

▲破損箇所が大きければ、修理に必要な時間もそれだけ長くなるぞ。



◀1コースの成績ではなく、総合成績が6位以内でないと先に進めない。

## 過酷なコースがキミを待つ!

路面の状況がじかに車の挙動に反映されるのがラリー。この「ザ・ラリー」では見た目ではわからない雪質などによってもタイヤの滑りが違ってくるのが特徴。ナビゲーターの注意をよく聞き、適切な操作で難関を乗りきろう！

CORSICA コルシカ 急勾配を

◀道幅が狭く、傾斜がきついコルシカ。難易度は高いぞ。

U.K. イギリス 市街地を

◀舗装された路面は走りやすいが、コースの見通しが悪い。

AUSTRALIA オーストラリア 荒野を

▶道幅は広いが路面状況が悪く、まっすぐ走るのも難しい。

INDONESIA インドネシア 海辺を

▶海辺や、熱帯の森の中と変化に富んだコースが特徴。

MONTECARLO モンテカルロ

▼雪道はとくにナビゲーターの指示に耳をかたむけていないと大幅なタイムロスになるぞ。

雪原を誰よりも速く走れ!

ACT

# バスト ア ムーブ2 ～ダンス天国MIX～

**春**予定
▶エニックス
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

ノリノリのリズムに合わせて華麗なダンスをキメる、あのゲームが帰ってきた!!
さらにパワーアップした「2」の魅力を、余すところなく紹介しよう!!

## 超クレイジー！ダンスバトルでまた踊れ！

新感覚の対戦リズムACTとして好評を博したあの『バスト ア ムーブ』に続編が登場する！ 画面に表示されるコマンドをリズムに合わせて入力し、キャラクターを踊らせるという基本ルールはそのままに、さまざまな面でパワーアップした『バスト2』。初登場の今回は、気になる新キャラ＆新ステージを紹介！ ファンキーな魅力を放つ新着画面をチェックしてほしい。アーケード版の情報もあわせてお届けするぞ！

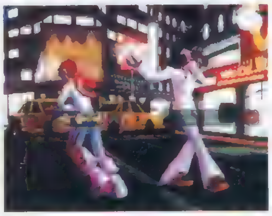
▲華麗に踊るコメット。スケートのトリッキーな動きが最大の魅力!?

COMET!

コメット

◀今回の新キャラで、前作に登場したフリーダの妹。回転スシバー「スシ・プラネット」でウェイトレスのバイトにはげむ16才の少女だ。今回のバトルには仕事中も愛用している、得意のインラインスケートを使ったダンスで参戦!!

### 「2」はタイミングがポイント！



▲ゲームはCOMか2Pとの対戦方式。よりカッコ良く踊った方が勝者だ!!

「2」ではボタンを押すタイミングがより重要になったぞ。新たにジャストタイミングの要素が加わり、より正確にコマンドを入力することで、さらに高度なダンスへの分岐が可能になったのだ。タイミングを制して、高得点を狙おう!!

### 「2」はステージがクレイジー

「2」ではダンスの舞台となるステージもすべてリニューアル。ここで紹介している以外にも、エフェクト満載のTVスタジオや、繁華街の殺人現場など、キャラごとにさまざまなステージが用意されているのだ!!

▲おなじみヒロくんのディスコステージ。やっぱりダンスの基本はココ!? 背景のスクリーンにも注目しよう！

◀新キャラ・バイオの海賊船ステージ。彼の雰囲気にふさわしい不気味な背景がイカス。どんな仕掛けが隠されているのか？

### 「2」はキャラがパワーアップ！

今作ではメチャメチャ個性的な新キャラが多数登場。また、前作からのキャラもコスチュームチェンジし、より激しく華麗なダンスを踊るようになったのだ。さらに「日舞」を踊る異色ダンサーのウワサも…!?

▲ダンシングヒーローと呼ばれている日本在住のイタリア人。

▼新キャラの1人で嫌われ者の小学生。踊りもひねくれてる!?

▲コスプレが大好きなセクシーレディ。今回はポリス姿で登場。

▼息子のGAS―Oにゾンビにされてしまったかわいそうな父。

▲ファイヤーボーイの異名を持つ熱血漢。炎を操る能力がある。

◀踊る宇宙人ペア。今回は別々の動きもするぞ!!

▲ショーティーのステージは遊園地のアトラクションのボートの上。

SHORTY!

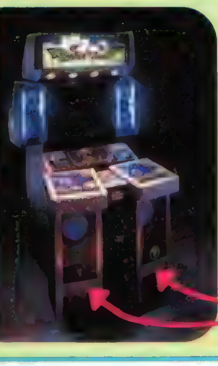
ショーティー

▶外交官の父とスーパーモデルの母を持つ活動的な少女。学校ではスター的な存在だ。今回はちょっぴり大人っぽい衣装で登場して、得意のジャズファンクを披露する。

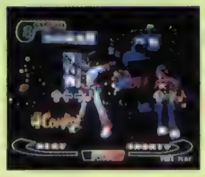
NEWS!

ライトアップでイキまくれ！アーッ!

### 前作がアーケードに登場決定！



前作『バスト ア ムーブ』が、アーケードへ移植されることが緊急決定!! 左の写真がその専用筐体だ。まず目を引くポイントは、ド派手なライトの数々。これがプレイ中にビシバシとプレイヤーを照らして、雰囲気を盛り上げてくれるぞ!!



◀ゲーム内容もバージョンアップ。

これがウワサのフットペダル

最大の特徴は足元にあるフットペダル。下向きのコマンドは、ボタンの代わりにこのペダルを踏んで操作するのだ。ヤミつきになるかも!?



©メトロ／フレイムグラフィックス／FBIJ／エニックス 1999

AVG

# サイコメトラーEIJI

原作コミックで数々の難事件を解決してきたコンビが、ついにPSに初登場！
エイジと志摩の2人を交互に操作し、謎の連続猟奇殺人を解決していこう!!

2/18
▶講談社
▶¥5,800（予）
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

## 超人気コミックの"サイコスリルAVG"が登場！

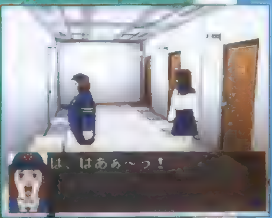
▲連続猟奇殺人に巻き込まれていく若き"サイコメトラー"エイジ。
▶殺された麻薬捜査官は、何かの事件を追っていたようなのだが……？

ファン待望のＰＳ版のストーリーは、ある麻薬捜査官が、何者かによって殺害されたところから始まる。この殺害現場から事件の異様な臭いを嗅ぎ取った志摩は、エイジに証拠品のサイコメトリーを依頼。しかしそれは、連続猟奇殺人へのほんのプロローグにすぎなかった……。

▲計20分に及ぶアニメシーンを「攻殻機動隊」などで有名なプロダクションＩＧが担当！

### 特報!? あのミッチャンも登場!!

[illegible]コスプレマニア・ミッチャンこと[illegible]（16歳・男、[illegible]）が、ゲストプレイヤーキャラとして登場することが発覚したぞ！ 本作では、志摩のスリット入りのオリジナル制服をゲットするため、なんと警視庁に潜入するのだ。相変わらずの変態ぶりは、ミッチャンファン「必見だ！




▶[illegible]

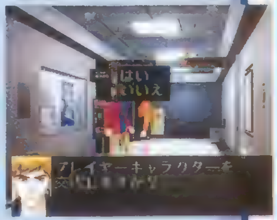
## SYSTEM CHECK 2人のプレイヤーキャラを操作しゲームを進めよう！

本作の魅力の１つは、エイジと志摩の２人からプレイヤーキャラを選択し、ゲームを進めていけることだ。エイジのパートでは、人や物から断片的な記憶を読み取る能力であるサイコメトリーを、志摩のパートでは、犯人の行動や心理から犯人像を絞っていくプロファイリングを武器に捜査を進めていく。プレイヤーは、この２人の能力を状況に応じて使い分けていかなければならない。捜査の流れとしては、サイコメトリーでエイジが得た情報をもとに、志摩が聞き込みをしてプロファイリングし、犯人に迫っていく……といった感じだ。しかし捜査の途中では、犯人が差し向けた敵と戦わなくてはならない場合がある。このときは格闘シーンに切り替わり、リアルタイムでエイジを操作して、敵を倒していくのだ。

▼プレイヤーキャラは２人！ それぞれの能力を状況に応じて使い分けていくのだ。

### ONE POINT 捜査はいつでもバトンタッチできる！

捜査を進めていくと、どうしても行き詰まってしまう場合がある。そんなときは、プレイヤーキャラを交代させることで、それまで得られなかった情報が手に入るようになるのだ。




▶任意にキャラを交代させながら、捜査を進められる。

### どっちを選ぶ？

### エイジ編

サイコメトリーで手掛かりを探せ!!

**明日真映児**
（CV:子安武人）
▲海林寺高校３年生。ふとしたことから、志摩の思考をサイコメトリーして以来、彼女とコンビを組んでいる。ケンカはめっぽう強いが、胸の谷間には弱い。

エイジ編では、サイコメトリーの使用がメインだ。事件に関連するさまざまな物をサイコメトリーし、犯人に迫るための情報を探し出していくのだ。

▲捜査のカギを握るサイコメトリーシーンは、デュアルショックの振動が盛り上げるぞ！

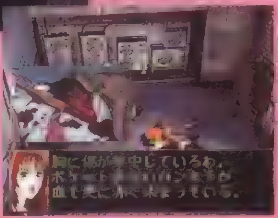
◀格闘シーンは、リアルタイムバトルになる。この場面では、エイジが１人で戦うのだ。

### 志摩編

プロファイリングで犯人を絞れ!!

▲被害者と加害者の写真をもとに情報収集。ときには、このような地道な捜査も必要だ。

いろいろな状況証拠をもとに、プロファイリングをして、犯人に迫っていくのが志摩のパートだ。わずかな情報が事件解決の糸口になることもある！



▶事件の現場には、プロファイリングのもとになる情報が数多く残っている。見逃すな！

**志摩亮子**
（CV:三石琴乃）
▲警視庁捜査一課に所属。階級は警部補で、プロファイリングを得意とする美人捜査官だ。年下であるエイジに、志摩はまんざらでもないようなのだが…？

©1999 安童夕馬／朝基まさし／OLMデジタル ©1999 講談社／オンデマンド

AVG

# Dancing blade かってに桃天使Ⅱ ～Tears of eden～

3/18(予)
▶コナミ
▶¥5,800(CD3枚組)
▶MC(ブロック数未定)

コナミインタラクティブアニメ第2弾がついに登場! 今回も70分にも及ぶビューティフルなムービーと豪華声優陣によるフルボイスで、アナタのハートを射止めちゃうぞ♥

## 「ただいま!」今度も2つの物語が楽しめるよ♥

▲今回も桃姫が大活躍。もちろんキジメやお狗ちゃんも登場♥

「PSでアニメを見る!」をコンセプトに作られた、コナミインタラクティブアニメの第2弾が登場だ。今回も前作のヒロイン・桃姫を中心に、美少女満載のストーリーが展開されるぞ! 物語は前作の3カ月後からスタート。分岐によって大きく2つの物語が楽しめる内容だ。システムは前作同様、簡単な選択肢方式。だが70分に及ぶムービーや、前作の約2倍あるマルチエンディング(7つ)など、その内容はグレードアップ! 最高画質によるアニメーションが楽しめるのだ!!

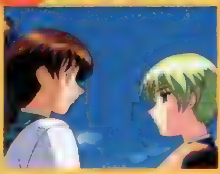
◀アニメ重視の内容だが、ゲーム性もより豊かに!!

### もも ひめ 桃姫

この物語のヒロインで、主人公にとって最良のパートナー。今回の旅では自身の出生の秘密を探ろうとする。

### 分岐で分かれる2つのストーリー その1「世界樹編」

都でアルバイトする桃姫たちの前に、巨大な浮き船が出現。そこから現れた異国の使者「ムカエル」は桃姫を「自国の姫君」として連れ去ろうとする。複雑な心境の主人公、だが別れの時が近づいてきて……。



◀ここではエリート士官・スズナがヒロインとして登場する。

◀桃姫の出生の秘密が、ついに解き明かされる!?
▼もちろん、派手な戦闘シーンも健在!

## ヒロインキャラも200%増♥(当社比)でドッキドキ!!

### 乙姫 おつひめ

「竜宮城編」のヒロイン。主人公と知り合う前は恋も知らなかったウブな少女。

今回も純情可憐(?)な美少女が多数登場。主人公をあらゆる意味で悩ませてくれるぞ。彼女たちの活躍と、主人公との恋の結末も、非常に気になるところなのだ♥

スズナ

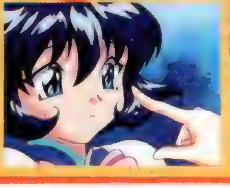
甲姫

丁姫

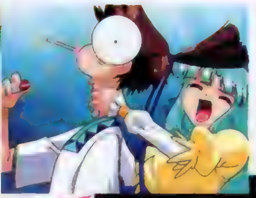
丙姫

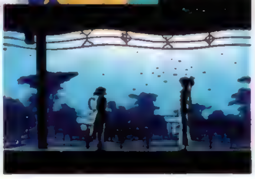
### 分岐で分かれる2つのストーリー その2「竜宮城編」

桃姫たちは子どもたちにいじめられていた1匹の竜を助けることで、竜宮城に招待される。そこで主人公は4姉妹の乙姫に、恋心を抱かれるのだが……。



▲主人公争奪戦が発生。恋に仕事に一生懸命の主人公(キミ)。
◀主人公は一途な乙姫と桃姫の恋の板挟みに悩む(の?)。




◀▼今回もあらゆる美少女にモテモテの主人公。果たして誰と結ばれるのやら……。

## もちろん! 今回だって主人公はモテモテ♥

かどーかはキミ次第。

### 3DCGにも期待大

本作では3DCGも大量に使用。美少女アニメだけでは終わらない、本格的なムービーにも期待だ。まさに見どころ満載の内容は必見だぞ!!

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER/©KONAMI,KYOTO ANIMATION

▼原作同様に、各キャラは自分の持つスタンド（超能力の具現化した姿）を扱うことができ、本体とスタンドの両方で戦うことになる。写真で半透明になっているのがスタンドだ。

▲従来の対戦ＡＣＴと違うのは、やはりこのスタンドの存在。アーケード版ではスタンドに一連の攻撃を覚えさせ、本体との連携で同時に攻撃することもできたが、ＰＳ版は？

対戦ACT

## ジョジョの奇妙な冒険

次にお前はこう言う……「こんなに早く登場するなんてオドロキだ」と…。

| 夏予定 | ▶カプコン |
|---|---|
| | ▶価格未定 |
| ▶MC（ブロック数未定）、2P対戦可 | |

# 『ジョジョ』PSに登場決定！

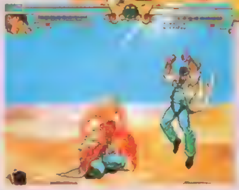
昨年末にアーケードで発表されたばかりの最新対戦ＡＣＴ『ジョジョの奇妙な冒険』が、ＰＳで登場することが緊急決定！　この「ジョジョ」は、「週刊少年ジャンプ」（集英社刊）で連載されていたコミックスの第３部（現在は第５部が好評連載中）がベースとなっている。登場するのは、主人公である空条承太郎を始めとする〝スタンド使い〟と呼ばれる10人（＋α？）の戦士。各キャラの技や動き、決めゼリフまで原作のノリがとことん再現されているこの作品は、対戦格闘ファンだけでなく、原作のファンも楽しめるはずだ。

◀開発中ながら、キャラグラフィックのクオリティはアーケード版と比べて遜色なし。

### PS版オリジナル要素はどうなる!?

気になるのはＰＳ版のオリジナル要素。まだ詳細は不明だが、カプコンといえば「ZERO３」でもキャラやモードの追加など、数々の新要素を盛り込んだメーカーだけに期待できそう。

▶注目されるスタンドのシステムにも、変更点があるかも？



◀９栄神が勢ぞろい…なんてのも夢だよね。

TBL

## カルドセプト for PlayStation

300以上ものカードを使って、最強のブックを編集！待ち受けるセプターたちを叩きのめすのだ!!

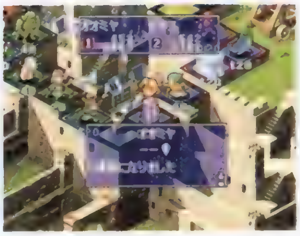
| 春予定 | ▶メディアファクトリー |
|---|---|
| | ▶価格未定 |
| ▶MC（１ブロック）、DS（AC非対応）、MT、2P対戦可 | |

# 新感覚カードバトル＋TBLだ！

ＳＳで発売され根強い人気を誇る「カルドセプト」がパワーアップしてＰＳに登場。カードに秘められた力を自由に操ることができるセプターとなり、災いの続く大陸を平和へ導くのが目的。各マップにいる敵と１対１の勝負を勝ち進むのだ。ダイスを振って移動するボードゲーム、手持ちのカードによって戦術を変えて対処するカードバトル、そしてレアカードを収集するトレーディングカードの３つの要素を合わせたシステムが最大の魅力。ＰＳ版では新カードの追加や、同じカードでも効果や能力に変更が加えられているものがある。もちろんメモリーカードを使用して集めたカードを友だちと交換することも可能だ。

▶一見弱そうなカードでも、効果的な使い方をすればここぞという場面で強い味方になってくれるぞ。

▲ゲーム中に集めたカードを、メモリカードを使って気軽に友だちと交換することができるのだ。



◀マップ上にカードを仕掛けるのも大切だが、早くマップを回ればそのぶん魔力がためられるぞ。

### これがPS版新カードだ！

ＳＳ版から１年以上たって発売されるＰＳ版には、ＳＳ版にはなかった新カードが追加されている。右の２枚以外にも、受けたダメージの1/2のダメージを相手に跳ね返す「バンディクート」など便利なカードが多い。

▶「ベヒーモス」。とても強力だが、戦闘での行動は常に最後。しかも戦闘終了時に使用者のカードを１枚破壊してしまう。

◀「ライフフォース」。魔法は使えなくなるが、このカードを出したあとは召喚のときに必要な魔力を半分にしてくれる。



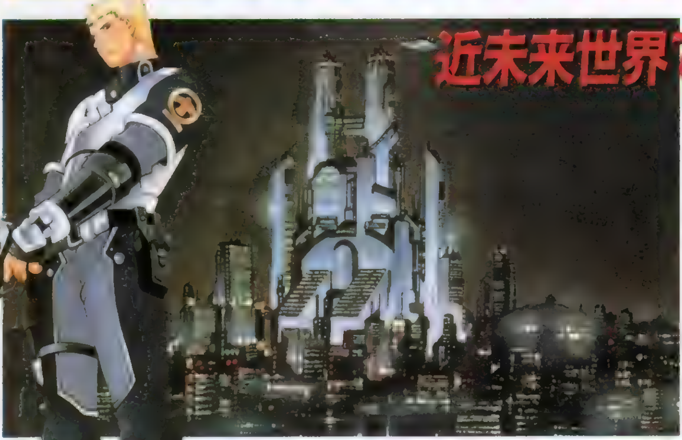
©荒木飛呂彦＆LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社　©CAPCOM CO.,LTD.1998,1999 ALL RIGHTS RESERVED　Copyright © 1997,1999 Omiya Soft／Music © 1997,1999 Yuzo Koshiro

AVG

# Cybernetic EMPIRE

3月(予)
▶日本テレネット／ウルフチーム
▶¥5,800(CD2枚組)
▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)

「EAT・MAN」の吉富氏をキャラクターデザイナーに迎えて贈る衝撃の3Dアドベンチャー！ その独特なアクションと世界観をここに紹介するぞ。



## 近未来世界で繰り広げられるハードSFAVG 巨大テロ組織を壊滅せよ!!

2031年、紀元前数100年に建てられたと推定される遺跡から、謎の物体【CUBE】(キューブ)という遺物が発見された。その遺物を巡る、国連に所属するカウンターテロチームと国際テロリストとの戦いを描いたのが、この「サイバネティックエンパイア」だ。ゲームの内容は、アクション要素の強いAVG。プレイヤーは、カウンターテロチームの隊員「マックス」を操り、テロリストと戦う。練り込まれたストーリーと豊富な謎解き、トラクタビームという特殊なアイテムを使用した独特のアクションが本作の魅力。また、ステージ構成もテロリストの基地があったり、列車があるなど、バラエティ豊かになっている。随所に挿入されるイベントも、ストーリーを盛り上げてくれるのだ！

### マクシミリアーノ・フルーアム

### 冷静な判断力を持つテロ撃退のプロ

通称マックス。本作の主人公で、国連カウンターテロチームの一員。楽天的な性格の持ち主だが、正義感が強く任務に忠実。判断力と決断力に優れ、リーダーに選ばれることが多い。現在25歳。

(CV：山崎たくみ)

### アクション要素を持つアドベンチャーで楽しさ2倍！ ドラマティックに展開する迫力のストーリー

主人公たちの前に立ちはだかるのは、人工生命体"アンプリトロン"を中心としたテロリスト集団。その人工生命体も、人間型から動物型まで、さまざまなものが出現する。さらに、ステージ中にイベントシーンや謎解きを盛り込むことにより、ストーリー性も重視。アクションとアドベンチャーが融合した、スリリングな展開を楽しむことができるぞ！ キミは生き残ることができるか？

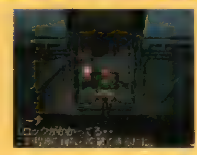
▲アンプリトロンは、骨髄に弾丸を撃ち込まないと倒すことはできない。

▼訪れるステージも、テロリストの隠れ家から船上までさまざまだ。

▲巨大なアンプリトロンと戦うことも!!

### ニーナを操ることもできる！

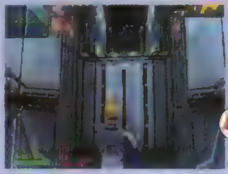
本作は、キャラクターチェンジシステムを採用。場合によっては、ヒロインのニーナを操りストーリーを進めることもあるぞ。マックスと協力して、数々の謎を解くことになるのだ！



◀ニーナは爆発物の処理などで活躍する。

### 戦略性に富むアクションを生み出す！ トラクタアクションをマスターせよ！

本作の最大の特徴が、このトラクタアクション。これは、トラクタビームという物を運ぶ(吸い寄せる)力を持つアイテムを使用して、高いところや遠く離れた足場に移動するという特別なアクションのこと。下の写真のような手順で、トラクタアクションを使うことになる。これを使いこなすことで、今までにない自由な移動を楽しむことができるぞ。



◀まずは、壁などに標的(パック)を設置する。

▶ジャンプをしながらトラクタビームを発射。体が持ちあがるぞ。

ほかにも多彩な移動方法が

▲障害物の上空へ。そしてビームを解除し、障害物の上に降りる。

▶トラクタ以外にも、壁に張り付くことができるアイテムもあるぞ。

### WANDS、吉富昭仁氏 超豪華スタッフがここに集結！

ストーリーやアクション以外に、スタッフも要チェック！ 弊社刊の人気コミック「EAT・MAN」の作者である吉富昭仁氏を起用。魅力あふれるキャラクターが描かれているぞ。そして、イメージソングを人気ロックバンドのWANDSが担当。彼らのパワフルなサウンドが期待できるぞ。この2大スタッフに加え、制作担当はウルフチーム。パソコンで多数のヒットを飛ばした実力派クリエイター集団だ。また、桜井智など、豪華声優陣の演技にも期待が高まる。

### ニーナ・レベテウ

### 爆発物と射撃のエキスパート

年齢24歳の本作のヒロイン。彼女も国連カウンターテロチームに所属している。性格は明るく活発だが、危機に陥ると、冷静さを欠いてしまうことも。爆発物の取り扱いと、射撃の腕にかけては右にでる者がいない。

(CV：桜井智)

 ©吉富 昭仁／TELENET JAPAN 1999

SLG

## チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

13世紀初頭のユーラシア大陸を舞台に、世界統一を目指す戦略SLGの決定版!!

| | |
|---|---|
| 2/25 | ▶コーエー |
| | ▶¥7,800 |
| ▶MC(15ブロック)、8P対戦可 | |

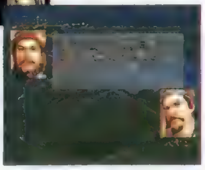
# 国土を拡大し世界制覇を狙え!

13世紀初頭にモンゴルを統一、さらには世界中にその勢力を広げたチンギス＝ハーンの生涯と、彼の築いたモンゴル帝国の興亡を描いた歴史シミュレーションゲームの第4弾。プレイヤーは、世界30カ国の国王から1人を選びゲームを開始。配下の武将たちに外交や内政を行わせたり、街道を設置するなどして異国の文化を取り入れるなど、国力の増強や軍備の拡大を推し進めるのだ。チンギス＝ハーンを始め、歴史上の有名人物が多数登場、史実に基づいたイベントも用意されているぞ！

▲プレイヤーキャラは、チンギス＝ハーンや源頼朝など世界各地の英雄たちを選ぶことができる。

▲地域ごとの気候や風土の違いや、軍隊の動きまで、細かくビジュアルで再現。内政や戦争など、同一画面で確認できるのだ。

◀オルド(ハーレム)を作ることができる。妃を口説き落とせれば、子供が生まれることも！ 恋の駆け引きも楽しめる。



▶1189年のチンギス＝ハーンと、1271年のフビライ＝ハーン、シナリオが2つ用意されている。どちらから始める？

SLG

## Nゲージ運転気分ゲーム 「ガタンゴトン」

Nゲージを運転している気分が味わえる！PS初の実写ムービー・トレインゲーム。

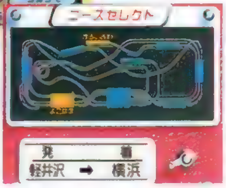
| | |
|---|---|
| 3/11(予) | ▶東芝EMI |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(1ブロック) | |

# 本物さながらのトレインSLG

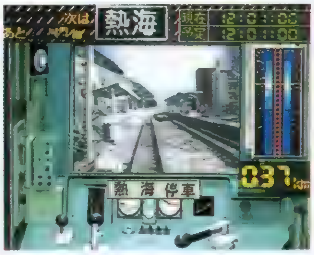
▲走行中の読み込みは気にならないほどスムーズ。走行速度によって流れるムービーの速さも異なる。

全編実写ムービーによるトレインシミュレーターの登場！ 本作の特徴は、リアルなジオラマと、超小型CCDカメラで撮影された流れるような実写映像だ。低速でのホームの出入りや高速移動など、実際の電車の動きを忠実に再現。精巧に作られたジオラマの中を走ることで、本物さながらの臨場感を味わうことができるぞ。さらに、ポイントチェンジや乗り換えを駆使して行なわれるタイムトライアルやデータベースなど、今までにないアイデアもふんだんに盛り込まれている。

◀データベースでは、世界最大のジオラマなどを閲覧することができる。要チェックだ!!




▶電車を止める正確さなども求められるタイムトライアルモード。腕試しにもピッタリ！




▲本作用に作られたジオラマは、縦約25m×横約8mと世界最大級の大きさを誇る。また、東京や横浜など、実在する駅が9つ登場。

TBL

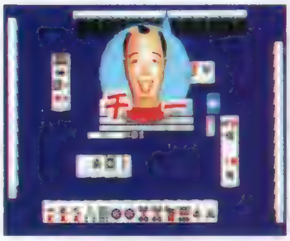
## よしもと麻雀倶楽部DELUXE

関西の人気番組「よしもと麻雀倶楽部」が、PSで完全ゲーム化！

| | |
|---|---|
| 2/11(予) | ▶彩京 |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(1ブロック) | |

# 吉本のタレントと麻雀を楽しもう!

イカサマなしの本格的な麻雀が楽しめる本作。プレイヤーは26人の吉本興業の人気タレントたちと対局して、16のトーナメントを勝ち抜くのが目的となる。本作の魅力は、4人打ち麻雀ならではの駆け引きを楽しめることと、吉本タレントならではのギャグ満載の対局を楽しめることだ。登場する吉本芸人たちはポリゴンで再現されているぞ。



◀坂田利夫など、TVでおなじみのタレントたちと麻雀が打てる！

TBL

## DRAGON MONEY

かわいいキャラがステージ上でドタバタを繰り広げ、お金持ちを目指すボードゲーム！

| | |
|---|---|
| 4月(予) | ▶マイクロキャビン |
| | ▶¥5,800(予) |
| ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、NC、M | |

# コマを進めてドラゴンを倒し、お金を稼ごう

このゲームは、お金を稼ぐことが目的のファンタジーボードゲームだ。プレイヤーはコマを進めて定職に就いたり、株を買ったりしながら資金を調達していく。ゲーム後半にはドラゴンが登場。このドラゴンを倒すことでステージをクリアすることができる。この段階でお金を一番持っていた人が勝者となるのだ。5つあるステージで、お金を稼ぎまくれ！

◀仲間と出会いパーティを編成したり、モンスターとの戦闘もある。

PZG

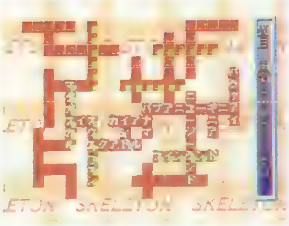
## ぱずるまにあ

ナンバープレースやスケルトンなど、シンプルだが奥の深いパズルがこれ1本で楽しめる。

| | |
|---|---|
| 2/25 | ▶ヒューマン |
| | ▶¥4,800 |
| ▶MC(1ブロック) | |

# 3つのパズルがこの1作で遊べちゃう!

9×9のマスに、ある一定の法則に従い1～9の数字を埋めていく〝ナンバープレース〟。言葉をジグソーパズルのように当てはめていく〝スケルトン〟、最初に表示された言葉とマス目の番号をヒントに文字を入れていく〝ナンバークロスワード〟など、誰でも一度は遊んだことのあるパズルが収録されている本作。それぞれ難易度設定が付いて遊び応え十分。



◀3つのパズルを解くと、さらに違うタイプのパズルが遊べるぞ！

TBL

## 必殺パチンコステーション4 ～ヒーローたちの挑戦～

「必パチ」シリーズ第4弾はヒーローもの!? 人気機種5台収録で、豪華に大登場。

| | |
|---|---|
| 2/25 | ▶サンソフト |
| | ▶¥4,900 |
| ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、ナスカ対応 | |

# いろんなモードで、パチンコ勝負!!

「CRバトルヒーローFX」を始め、現金機の「バトルヒーローNEO」、「CR柔キッズ」、「CRパイナップルボンバー」、「CRフルーツパッション」と、人気のパチンコ台を5台も収録したこの「必殺パチンコステーション4」。リーチカタログなどの攻略モードはもちろん、タイムアタックなどの実戦モードも充実、ゲームとしての楽しさが追求されているぞ。

◀パチンコ仙人と対決するなど、楽しいモードが盛りだくさん。

©1999 KOEI CO.,LTD. ©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED/TOMY/JR-KIKAKU/EAST JAPAN RAILWAY Co. ©1999 PSIKYO CO., LTD ©1999 MICRO CABIN CORP. ©1998 E.O.Imagination Inc. ©HUMAN 1999 ©1999 SUNSOFT ©DAIICHI ©KYORAKU ©KONAMI

SPG

# TRICKY SLIDERS トリッキースライダース

あのカプコンが放つ初のＳＰＧは、壮快感抜群のスノーボードゲーム！
発売直前の今回は、多彩なゲームモードやコースを詳しく紹介していくぞ!!

2|4
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
AC (DS対応)、
2P対戦可

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. PROGRAMMED BY ©CAVE CO.,LTD. 1999

## バラエティに富んだモードが満載のスノボゲームが登場!!

▲なんと『バイオハザード2』でおなじみのレオン、クレア、ゾンビ警官も、マイキャラとして使用できるのだ!!

◀「プレイヤーエディット」&「ロゴエディット」では、キャラが着用するウエアやボード、ロゴマークを作成可能!! もちろん、エディットキャラを使って、さまざまなモードで遊ぶこともできるぞ。

美しい背景のなかを猛スピードで駆け抜ける壮快感とトリックを決めたときの達成感……この２つをリアルに体感できるスノーボードゲームが、この『トリッキー スライダース』だ。だが、本作の魅力はこれだけではない！ 最近のスノボゲームで多く見られる、対戦やトリックの駆使はあたりまえで、さらにリプレイシーンを自由に編集できる「リプレイエディット」や、ストーリー仕立ての「シナリオモード」といった注目のモードも用意されているのだ!!

### ストーリー仕立ての大興奮モード！
### シナリオモード

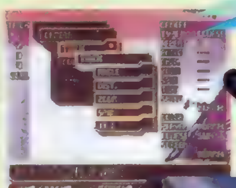
プレイヤーは、１年かけて世界中のコースを巡り、スノーボードビデオを撮影するツアーに参加し、ビデオを完成させることが目的。各コースごとに監督が指定するポイントで、要求されたとおりのトリックを決めるとストーリーが進行していくぞ。また、このモードでは、突然ライバルキャラが、勝負を挑んでくることもある。そしてそこで勝つと、なんと自分のキャラの能力がアップ!! そんな育成要素もこのゲームには用意されているのだ。

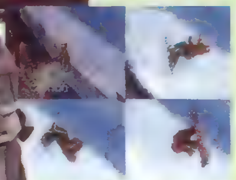
◀エディットキャラの使用も可能で、育成もしていける……となれば、愛着わきまくりだ!!

◀▲決められたポイントで指示どおりのトリックを決めないかぎり、先のステージには進めない。監督のゲイルをうならせるような華麗なトリックを決めていかなければならないぞ！

### リプレイをカッコ良く編集できる!!
### リプレイエディット

このモードは、ただプレイを再生するだけではない！ なんと、カメラアングルの調整や画面の分割、背景の色調変更など、映像にさまざまな演出を加えて、自分の滑りを編集できるのだ。気分は、もはや映像監督!!

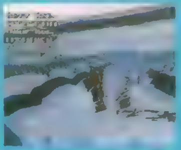

▶項目の種類も超豊富！本格的な編集が可能だ。


◀画面分割も可能。見ごたえある映像を作ろう。

「TRICKY～」ならではのこの２つのモードに要注目!!

### 5種類(全部で14)の多彩なコースを用意!

#### X-TREME ―エクストリーム―



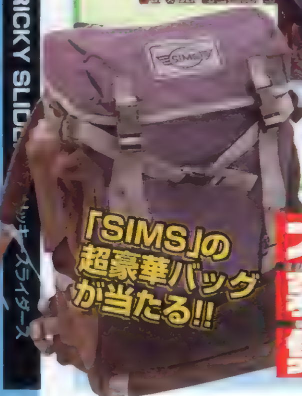
#### ALPINE ―アルペン―

#### HALF PIPE ―ハーフパイプ―

#### SNOWBOARD PARK ―スノーボードパーク―

#### ONE MAKE ―ワンメイク―

## 大募集 「オレ様のスーパープレイを見やがれ!」コンテスト開催!!




ここで１つ大発表！ このゲームを使用して、「いかに華麗なトリックを決められるか？」を競う読者参加コンテストを開催する!! キミのスーパープレイをメモリーカードにセーブし、P.207の"おたよりのあて先"の「トリッキースライダース大会」係まで送ってほしい。上位入賞５名には有名スノボメーカー「SIMS」の超豪華バッグを、そのうちグランプリ受賞１名には「5月中旬発売のDPS-Dにセーブデータが収録される権」を贈るぞ。発表は本誌Vol.103（3月26日発売）、しめ切りは２月27日（必着）。まずは下を参照!!

【コンテストのルール】フリーモードで「ハーフパイプ」のU.S.A.(アメリカ)コースを使用。最も高い得点(SCORE／Pts.)を出した応募者をグランプリ（1位）とする(入賞は２位～５位まで)トリック回数&時間(LAP／Rec.)の制限はなし。キャラは使えるものすべて使用可（シナリオモードで能力アップさせたものも含む)。【応募のきまり】「SAVE REPLAY」でリプレイ記録（1人1つまで)をセーブしたメモリーカード(必ず自分の名前を書いておく）を封筒に入れ、あなたの1郵便番号2住所3氏名4年齢5職業6電話番号を書いた用紙と、メモリーカード返送用封筒(必ず送料分の切手を貼り、自分の郵便番号、住所、あて名を書いておくこと)を同封のうえ、上記に郵送。 ※リプレイエディットは「CAMERA」中の「TRICK」の項目のみエディット可とする。

SLG

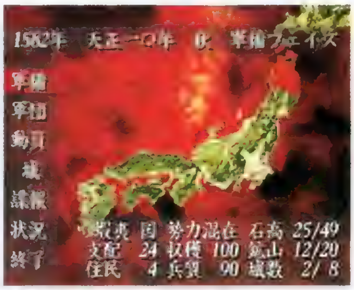
## 天下統一

パソコンで人気を博した歴史SLGがついにPSで登場！

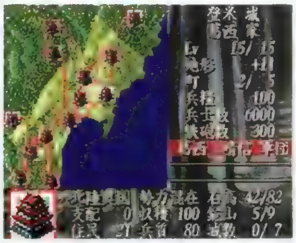
2|4 ▶アンバランス ▶¥5,800
▶MC(12ブロック)

# 家臣たちと共に天下統一を目指せ！

実在した武将、各国内の城の位置までを史実にもとづいて再現したマップで、大名家の1つを操り天下統一を目指す歴史SLGだ。ゲームは、領地内で起こる災害の処理や、浪人中の武将を仲間にする「更新」。兵の募集や、鉄砲の購入などを行う「軍備」。治水工事や武将引き抜きなど内外の政略を行う「政略」。敵城に侵攻するなど合戦に直接かかわる謀略を行う「作戦」。そして実際に敵勢力と戦う「合戦」の5つのフェイズを繰り返して進行。決められた期間内に天下を取るのだ！



▲軍備を整えるだけでなく、他国の情報を入手して有力な武将を味方に付けるのもこのフェイズで実行する。まずは近い国の武将から交渉だ。



▲敵国の兵の数や石高などによっては、攻め落とすよりも同盟を組んだ方がいいことももちろんあるぞ。

◀合戦では地形や陣形の組み方により、人数的に不利な状況でも、有利な展開に持ち込むことができるのだ。

▶距離に関係なく攻撃できる鉄砲は強力な武器。雨天では使用できないが、なるべく多くの部隊に持たせたい。

SLG

## Bass Rise バスライズ

ルアーメーカー、メガバス社の協力でリアルなルアーの動きを実現！

春予定 ▶バンダイ ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック) AC(DS対応)、複数対戦可

# 人気ルアーで思う存分バスを釣ろう！

▲フィールドで大物を釣り上げることによって、新しいルアーを手に入れることもあるぞ。

状況に合わせてルアーを選ぶ、バス釣りの戦略性まで再現した「バスライズ」。竿とリールを模したフィッシングコントローラ(同梱版¥9,800)を使えばよりリアルな釣りが楽しめるぞ。ルアーデザイナー伊東由樹氏デザインの人気ルアーが思う存分に投げられるのも魅力だ。NPCとの勝負に勝つと行ける湖が増えたり、ルアーが手に入る「シングルプレイ」や多人数でバス釣りを楽しむ「マルチプレイ」のほか、獲得したルアーを見ることができる「ルアーカタログ」もあるぞ。

◀キャスト(ルアーを投げること)のあとの視点は水中でルアーを追う状態になるのだ。

▶同じルアーでも多数のカラーバリエーションがあり、もちろんバスの反応にも違いがあるぞ。

▲バスがルアーにかかると、視点はバスに向き、迫力のファイトが楽しめるのだ！　糸を切られないように素早く巻き取ろう。

RPG

## わくぷよダンジョン 決定盤

コンパイルのおなじみキャラでダンジョン探検に出発！

3|18 ▶コンパイル ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

# 6つのアトラクションを大冒険!?

「魔導物語」や「ぷよぷよ」などでおなじみのキャラクターたちが大活躍するダンジョン探索型RPG。「ぷよぷよランド」と呼ばれる遊園地のアトラクションは、すべて入るたびにマップの変化するダンジョンになっているのだ。プレイヤーは魔法が得意なアルル、剣も魔法も使えるシェゾ、魔法は使えない格闘家のルルーから1人を選んで冒険に出るのだ！

◀ダンジョン内にはさまざまなイベントも用意されているぞ！

RCG

## スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.

野生動物が変化したマシンに乗り込み道なき道を走れ！

3|25 ▶UBIソフト ▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT、4P対戦可

# 奇抜なコースを野性のカンでブッちぎれ！

コンピュータに管理された未来の世界で、野生動物を変化させ車にしたマシンに乗り込み、テクニックと武器を駆使して誰よりも早くゴールを目指すレースこそ「S.C.A.R.S.」だ。砂漠や、古代遺跡など道なき9コースはそれぞれに特徴があり、選択した車によっては不利になってしまうこともあるぞ。そんなときこそアイテムを使って、逆転を狙おう！

◀コーナーの先にとんでもない仕掛けがあるかも……。

AVG

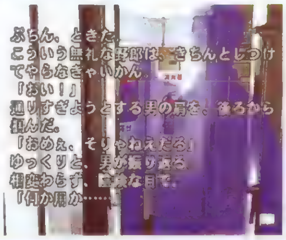
## 19時03分 —上野発夜光列車—

札幌に向かうために乗り込んだ列車で起こる恐怖がキミを襲う!!

2|25 ▶ヴィジット ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

# 列車内が舞台のミステリーAVG

19時03分、上野発札幌行きの北斗星5号に乗り込んだ赤井一平と畠山美由紀の2人。彼らのそれぞれの視点で、列車内で起こる事件を体験していくサウンドノベル形式のAVG。自分以外の人間が、突然いなくなってしまった列車内をくまなく調べ、事件の真相を突き止めるのだ。ゲーム開始時に選んだ主人公によっては、最後までわからない謎もあるぞ。



◀シルエットが動くという演出も雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

SPG

## All star Tennis '99

実名で登場する有名テニスプレイヤーたちと対戦だ！

3|18 ▶UBIソフト ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、MT、2P対戦可

# スペシャルショットをかっこよくキメろ！

世界に名をとどろかせた8名のテニスプレイヤーが実名で登場する3D・テニス。シングルス、ダブルスがフリーで対戦できる「展示モード」と、好きなキャラを選んで12ラウンドを勝ち抜き、チャンピオンを目指す「アーケードモード」、コーチの繰り出すボールをうまく打ち返すことで次のステップへ進んでいく「トレーニングモード」とモードも多いのだ。

◀キミの知っているスタープレイヤーもきっと登場するハズだ。

©1992—1997 SystemSoft Corporation ©1992-1997 黒田幸弘・ミューズソフト株式会社 ©1998 UNBALANCE Corporation.※「天下統一」はバンダイの登録商標です。 ©Megabass General BaitsInc. ©BANDAI 1999 ©COMPILE 1999/キャラクター ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©1998 Vivid Image.Graphics and Sound FX Copyright Ubi Soft/Vivid Image. ©1999 VISIT All Rights Reserved. ©1999 Ubi Soft Entertainment/Smart dog All Rights.

SLG

## チェンジ!! 真ゲッターロボ(仮)

人気ロボットアニメがPSに登場！
3Dバトルがアツい本格SLGだ!!

夏予定 ▶バンダイビジュアル ▶未定
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

# 3つの心で悪を滅ぼせ！

豪快なアクションで人気のアニメ「チェンジ!! 真ゲッターロボ」が、シナリオクリア型のSLGになってPSに登場！ マップに自軍のユニットを配置し、敵戦力と激闘を繰り広げていくタイプのシステムだ。気になる戦闘シーンは、3Dで構成されたステージを舞台に迫力のバトルが繰り広げられるぞ。また、当作品ならではの合体を練習できる「合体シミュレーター」も用意されているのだ。

◀▼マップに配置されたユニット(ゲッターなど)を動かして、敵戦力と対決していくのだ。

ACT

## PEPSIMAN

スーパーヒーローペプシマンを操って
3Dのステージを駆け抜けろ!!

3|5(予) ▶キッド ▶¥2,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

# 今度はゲームでスッキリ爽快!!

このゲームは、CMの人気ヒーローが画面せましと駆け抜けるACTだ。ステージにはさまざまなトラップが仕掛けられているので、ジャンプやスライディングなどのアクションを駆使してカッコよくかわしていこう。ところどころに落ちている「ペプシ缶」でパワーを補給しながら、地下鉄や西海岸などのステージにペプシ旋風を巻き起こすのだ!!

◀ゲーム中では、スケボーやドラム缶(?)に乗ることもあるぞ。

ETC

## CINEMA英会話シリーズVol.2 インターセプター

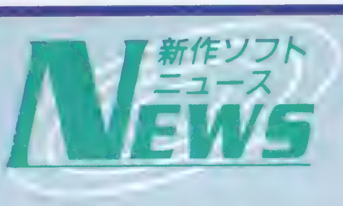
映画を見ながら英語を学べる！ 楽しい
お勉強ソフトに早くも第2弾が登場!!

2|18 ▶サクセス ▶¥6,800(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)

# ドッグファイトで英語を覚えよう！

充実の辞書機能や豊富なモードで、映画を見ながら英語を勉強できるシリーズに最新作が登場したぞ。今回も、字幕の切り替えや早送り・巻戻しなどの便利な機能は健在だ。物語は、新型ステルス戦闘機をめぐる、正義のパイロットと闇の武器商人の息詰まるドッグファイトを描いたもの。迫力の空中戦に夢中になるうち、いつしか英語も堪能になる!?

◀今回の舞台は空中戦！ 専門用語にも詳しくなれたりして？




# 本格スペースオペラ・開幕!!

この「コブラ ギャラクシーナイツ」は、本をめくるようにゲームが進行する「PSコミックシリーズ」の最新作。実力派の声優や効果音によって、豪華に演出された物語が楽しめる。「R(アール)」は、ボードでコースを疾走しながら音楽を完成させるSPG。空中で特殊なアクションを決めたり、コース内のアイテムをゲットしていくことで、少しずつ音楽が豪華になっていくぞ。有名アーティストによる楽曲の数々にも注目だ。「トミカタウンをつくろう！」は、パワーショベルを始めとする建設機械で土木作業を行なうSLG。ビル建設や配管工事、がけ崩れの復旧作業などで経験を積み、現場監督を目指すのが目的だぞ。「北電子バーチャパチスロ」は、「サーカス3」や「大漁2」などの機種で遊べるソフトだ。

「コブラ ギャラクシーナイツ」より

## コブラ ギャラクシーナイツ

▶2|18 ▶ETC ▶SCEI ▶¥2,000

◀根強い人気をもつ「コブラ」が、3たびPSに登場！ もちろんコブラは声優の野沢那智さんが演じるぞ。

## R(アール)

▶4|1 ▶SPG ▶ファブコミュニケーションズ ▶価格未定

◀海岸ぞいの砂浜や雪上、近代的なチューブなど、バラエティ豊かなコースで楽しめるのだ。

## トミカタウンをつくろう！

▶3月 ▶SLG ▶トミー ▶価格未定

◀作業を成功させると、見習い→オペレータ→重機副主任…という具合に昇格していくぞ。

## 北電子バーチャパチスロ

▶発売中 ▶SLG ▶マップジャパン ▶¥6,800

◀北電子のパチスロ台を初ゲーム化。「ブチマーメイド」や「ジャグラー」などの機種も忠実に再現されている。

©1999 ダイナミック企画 © 1999 バンダイビジュアル・テクノソフト PEPSI and PEPSI-COLA are registered Trademarks used under License PepsiCo,Inc. ©KID 1999 ©1992 HESS/KALLBERG ASSOCIATES,Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed by GAGA Communications Inc. 辞書データ著作権 ©1999 CATENA ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1996,1999 BUICHI TERASAWA/A-Girl ©TEARS MUSIC/TAKUMI IWASE/FAB/PIXY Corporation©1999 TOMY ©1999 MAP JAPAN CO.,LTD.LICENSED BY KITA DENSHI CORPORATION
※画面は開発中のものです

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

# ドタバタドラマが展開する戦隊モノAVG!

悪の組織から学園の平和を守るため、正義の戦隊が結成された……その名も「学園戦隊ソルブラスト」。このゲームは、育成あり、イベントあり、バトルありのAVG。プレイヤーは、天照学園生徒会会長兼ソルブラストの隊長となり、5人の隊員たちを育成、そして悪の組織「KS団（実は主人公の双子の妹の組織）」に、バトルで勝利し学園を守らなくてはならない。また、育成モードでのプレイヤーの行動しだいでは、イベントが発生して女の子とラブラブな関係になったりもするのだ!!

## ゲームの魅力となるポイントをチェック!

ここでは、ゲームの要となる3つの要素をピックアップして紹介するぞ。

### 育成　トレーニングスケジュールを決定！

毎週日曜日にトレーニングスケジュールを決定する。トレーニングの内容は、得意分野の強化や弱点を克服させるもの、さらには特殊技能の会得なども用意されている。女の子の性格や得意不得意などを考えて、しっかりコーチしよう。また、育成モードとはちょっと違うが、シナリオ内の選択肢にも女の子のパラメータを変化させるものが存在するのだ。

### ストーリー　パラメータの変化でストーリーも変化!?

このゲームでは、「フレキシブルシナリオ」というシステムを採用している、これはキャラクターのパラメータの変化にともない、イベントやストーリーが大きく変化していくというもの。つまり、育成パートで誰をどんな風に、どれだけコーチしたかによって、女の子のパラメータが変化し、さまざまなストーリー展開が楽しめるというものなのだ。

### バトル　フォーメーションが勝利のカギ!!

戦闘は3Dのフィールド内で行われ、かわいいSDキャラが大活躍！　基本となるルールは、マップ上のキャラを動かし、敵を攻撃するというシンプルなもの。しかし、必殺技などは繰り出すときに隣接しているキャラのサポートを受け、その効果を強化させることが可能　サポート能力を有効に使うため、フォーメーションを駆使して勝利を勝ち取ろう。

## 悪の組織から学園の平和を守れ!

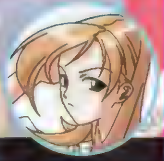
「類は友を呼ぶ」という言葉通り、大騒動の渦に巻き込まれるが如く集められた、個性豊かなソルブラストの隊員たちを紹介するぞ。

# 学園戦隊ソルブラスト

**凰 火燐**

格闘センスバッチリの元気娘　性格は天真爛漫で、男の子ような少女

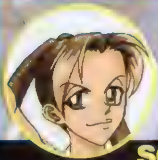
SOL RED



**清伊 泉**

化学、薬学の知識に長けている女の子。見た目からはクールに感じられるが……。

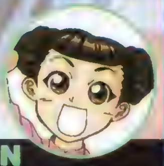
SOL BLUE



**黄瀬 京子**

そのコギャル的な外見からは、想像もつかない怪力娘。カレーが大好き。

SOL YELLOW



**花 翠麗**

運動神経バツグン、元気いっぱいの中国娘。「友だち百人」が本人の目標

SOL GREEN

**桜井 智恵理**

ピンクのリボンがトレードマークの女の子。思いこみが激しくちょっと危険?

SOL PINK

## 今回のネクストは？

個性豊かなキャラクター（女の子）が続々登場し、さらにテンポのいいAVGと育成要素が同時に楽しめる『ソルブラスト』。今回のネクストでは、そんなオイシイ要素をタップリと詰め込んだ、欲張り(?)なこのゲームの魅力をチェーック!!

**学園戦隊 ソルブラスト**　■2月4日　■AVG　■キャラバン・インタラクティブ　■¥5,800

©Caravan Interactive Inc.／©Creative Heads Inc.

**3DCGプログラマー募集**

3次元CGツールの制作経験がある方、ゲームにおける3次元表現のアルゴリズムの制作経験がある方を求めています。
さらに、表現力豊かな3次元CGクリエイターも募集しています。

●職種／①3DCGプログラマー ②3DCGクリエイター●資格／22～36歳位迄·実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮·社宅完備、完全週休2日制、'99年度休日数128日●株式東証二部上場◎履歴書(写真貼)·職務経歴書(②については作品5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返(作品はお返しします)。不明な点は担当者までお問い合わせください。

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)·児玉

世界を我が手に。
血潮が熱くなる戦略ドラマ。
コーエー歴史3部作、至高の到達点！
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿® IV
突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの戦略を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール！
●プレイステーション版・価格 7,800円
2月25日 発売予定
初回限定
発売記念キャンペーン！
オールカラー豪華本『攻略マニュアル』をゲットしよう！
攻略ポイントから開発スタッフインタビューまで、ほかでは読めない極秘情報満載の『攻略マニュアル』をお買い上げの方全員にプレゼント。これさえあれば世界制覇は確実！
the Best
三國志V 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
WinningPost3 2,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円
3/4 発売
信長の野望 天翔記 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各 1,165円
三國無双 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,000円
信長の野望 覇王伝 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,200円
太閤立志伝 II 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円
三國志IV 3,800円
◆ハイパーガイドブック 1,400円
WinningPost2プログラム'96 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円
KOEI The Best
それぞれ ¥2,800
三國志 孔明伝
◆ハイパーガイドブック1,165円
3/4 発売
エアーマネジメント
※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。
大航海時代 II
◆ハイパーガイドブック1,165円
アンジェリークSpecial
◆スウィートガイド 1,165円
水滸伝・天命の誓い
◆ハイパーガイドブック 1,165円
ソウルマスター
◆ハイパーガイドブック 1,200円
七つの秘館
◆オフィシャルガイド 1,748円
三國志 英傑伝
◆ハイパーガイドブック 1,165円
提督の決断 II
◆ハイパーガイドブック 1,165円
KOEI The Best ¥3,800
4/1 発売
提督の決断 III
◆ハイパーガイドブック1,165円
コーエー定番シリーズ ¥1,980
●信長の野望 リターンズ
●三國志 リターンズ
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません ■CDの価格は税込みです
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代

ついにできたを
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th Anniversary
20周年記念作品
物語の幕開け、か…
魔導を自在に操る「皇帝」の強大な力によって拉致・幽閉されてしまった守護聖様たち。
仲間を探して旅立ったアンジェリークは――
運命と恋の試練がはじまる。
なんなの…すごく邪悪な気配を感じる…
聖地の安定がこうも早く破られるとは
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク®
天空の鎮魂歌
レクイエム
今度のアンジェはドキドキがいっぱい。
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩に、
恋と冒険のロールプレイングゲーム、ついに登場。
2/4発売
同時発売
いつでもあの方たちと一緒、「レクイエムメモリアル手帳」つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円
豪華お楽しみリフィル付き
攻略本 アンジェリーク 天空の鎮魂歌 Sweet Guide A5判 1,300円
Sound&Drama 交響詩 アンジェリーク～天空の鎮魂歌～ 3/17発売 ●2,500円 KECH-1140
このチャンスを逃したら絶対手に入らない!
由羅カイリ描き下ろし限定グッズをもらおう!
お友達を誘ってWチャンスキャンペーン
「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」の面白さを、お友達に知らせてあげましょう。
もしお友達がゲームを買ってくれたら、パッケージに入っている応募シールをおねだりして、自分のシールとあわせてコーエーへ送ってください。
※くわしくは商品同梱の応募シール台紙をごらんください。
●応募期間:1999年2月4日～3月15日 ※当日消印有効
もれなく! 「由羅カイリ描き下ろし特製クリアファイル」をプレゼント!(応募シール枚数分)
さらに!
デュエットコース(応募シール2枚) 抽選で100名様に 由羅カイリ描き下ろし特製テレホンカード
守護聖様コース(応募シール9枚) 抽選で20名様に 『アンジェリークSpecial』オリジナルセル画セット(背景つき)
Angelique Precious
楽しいグッズがいっぱい! 通信販売&全国のアニメイトにて好評発売中!
アンジェリーク・プレシャス
システム手帳リフィル Aセット Bセット 各1,000円
アンジェリーク Special/アンジェリーク Special2 エンディングポストカードセット各1,200円
●アンジェリークカレンダー'99 1,890円
●スケジュールシール 300円
●携帯電話ストラップ(守護聖別、9種) 各700円
●守護聖、教官&協力者ピンズ(15種) 各700円
●守護聖&ロザリアぬいぐるみ(10種) 各1,000円
●守護聖、教官&協力者テレホンカード(15種) 各1,000円
●ポストカードつきクリアファイル(2種) 各700円
●下敷き(2種) 各400円
「レクイエム メモリアル手帳」&ミニ6穴手帳に使用できます。
アンジェ未体験の貴女は超ラッキー。
女性のための甘くせつない恋愛ゲーム!
KOEI The Best ¥2,800
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
好評発売中
NEWS!! NEWS!! 「アンジェリーク」ラジオ放送決定!「アンジェリーク ファイアー♥ドリームParadise」1/5(火)～ON AIR 毎週火曜日 ラジオ日本 24:30～25:00 AM KOBE 25:00～25:30
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝日を除く)◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛てお振り込みください。CD・グッズ以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!

"封神"ファン、
岡崎ファンから
絶賛の嵐!!
売れ行き絶好調、
シリーズ
最高記録!!
メインキャラクターデザイン
©岡崎 武士
岡崎武士 特製
キャラクターカード!
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
『天・地・人』をテーマに新たな三國志が動き始める——
●好評発売中/プレイステーション版:9,800円
攻略本
三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】:各1,200円
三國志VI 群雄バイブル :1,200円
歴史ポケットシリーズ
超・三国志 全3巻:各700円 今戸榮一・訳編
三国志武将列伝 趙雲伝 全4巻
各700円 大場 惑・著
三国志武将列伝 周瑜伝 上・下
各690円 今戸榮一・訳編
20th
20周年記念特別作品
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義®
ほうしんえんぎ
古代中国を舞台に繰り広げられるファンタジックストーリー!
●好評発売中/プレイステーション版:6,800円
攻略本
封神演義 完全攻略マニュアル:1,400円
Produced by
福気
Fu-Qi
アナログコントローラ SCPH 1200
DUAL SHOCK™ 対応
20th
20周年記念特別作品
プレイステーションで大競走!
もんすたあ★レース
20th
プレイステーション版 4,800円 発売中!
アナログコントローラ SCPH 1200
DUAL SHOCK™ 対応
PocketStation™に対応!!
ゲームボーイ版
あたらしい冒険のはじまりだ!
なんと92頭の新もんすたあを追加!
3/12発売
GAME BOY COLOR
もんすたあ★レース2
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
3,980円
発売中!
もんすたあ★レース
もんすたあ★レース おかわり
GAME BOY
ゲームボーイ用カートリッジ
各3,980円
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■グッズ・CDの価格は税込みです。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

PlayStation

# ※「クリック メディック」は使用上の注意を良くお読みの上、プレイして下さい。

20世紀末、大量発生した未知の細菌バクルス。
このウィルスはあまりにも多くの人々の命を奪った。
この病原体は、それまで人類が築き上げた医学知識、医療技術のすべてを根底からくつがえす存在だった。
バクルスによる病気の治療手段を持たない人間は、バクルスに感染しないことをただ祈ることしかできなかった……。

ハイパーテキストアドベンチャー

# クリック+メディック™

今度はウィルス集めだ!?
(株)ゲームフリーク
PS参入第1弾ソフト

## 1999年1月28日発売予定

●SLPS-01838 ●プレイステーション用ソフト ●プレイ人数1人 ●メモリーカード2～15ブロック使用
標準価格:¥5,800(税抜)

推理・探検・実験が一つになった新世代・メディカル・アドベンチャーゲーム!! 問診で気になる単語を次々クリック。患部と病名を推理しよう。マシンに乗って体内潜入、最短距離で患部へ急行。バクルス戦で抜け殻GET。研究室で最強キャラを実験・生成。3つのスキルを磨き上げ、医師界のスターになるのは誰だ?!

『クリック メディック 公式ガイドブック(仮)』2月上旬発売予定! 定価1,400円(税別) コーエー出版部より


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。
発売元/お問い合わせ:株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント 〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL:03-3266-5071 http://www.sme.co.jp/Amusement/ ©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

JALECO
PlayStation
原作：あかほりさとる
ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ！」
発行：メディアワークス 発売：角川書店
これが「あかほりさとる」原作・監修による
借金返済RPGだ!!
チェイスマスター
「生き霊王シーバス」
プレイステーションで
いよいよ登場！
人気声優陣
フルボイスで
登場!!
●シーバス
（矢尾一樹）
●フィズ
（今井由香）
●キッス
（西村ちなみ）
●幻咻
（林延年）
●ミリオン
（瀧本富士子）
●シャーリー
ゲームオリジナルキャラクター
（高橋美紀）
文化放送（1134KHz）
「矢尾一樹のシーバス
1・2・3」（毎週金曜日
26：00～26：30）
大好評オンエア中!!
シーバス
ワン・ツー・スリー
1・2・3
3月18日発売予定 予価：5,800円（税別）
ジャンル：借金返済RPG
PocketStation
対応
DUAL SHOCK
対応
TETRIS
NEWS!
超お買得！あの「テトリスプラス」が、
なんと2,800円（税別）で新登場！
TETRIS PLUS™ ©1996 The Tetris Company, LLC.
株式会社ジャレコ ｜ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp｜
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通） FAX:03-3708-4822
（大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-6385-5100（代表） FAX:06-6385-0868 （九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486TEL:0979-32-8711（代表） FAX:0979-32-2527
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス ©1999 JALECO LTD.
"♣"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。

"PlayStation" ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

namco®

# 「問題が多いほど、子育ては楽しいもんだよ。」

梅宮辰夫

どんな娘に育つかは、自分しだい。
クイズに答えてわが子を成長させる、
新感覚の育てゲー第2弾。

子育てクイズ もっとマイエンジェル™

3月25日発売 ¥5,800(税別)

©NAMCO LTD. phone 03·3756·7651 http://www.namco.co.jp/

NO RESALE

当社は本ソフトの中古販売・無断複製・レンタルは一切許可しておりません。

# DENGEKI ナムコスクープ Vol.4

この「DENGEKIナムコスクープ」は、ナムコから発売されるソフトの最新情報をお届けするコーナー。今回は『テイルズ オブ ファンタジア』から、クレスの奥義書の入手場所を公開だ!

クレスの奥義書入手方法をスクープ!

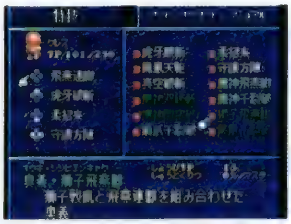
# TALES OF PHANTASIA®

■RPG ■発売中 ■¥5,800 ■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

## 奥義を修得するために必要な条件を公開!

最終的にクレスが修得できる奥義は19種類。ただし、アーチェの呪文書とは異なり、奥義書を読んだだけでは使えるようにならない点に注意しよう。奥義の修得条件は右で紹介しているとおりだ。奥義書が必要なのはもちろん、奥義に関係した必殺技をマスターしておく必要があることも覚えておこう。場合によっては「奥義書は持っているのに、必殺技を覚えていないために修得できない」といったことも起こりうるのだ。奥義に関係している必殺技を覚えたら、戦闘で積極的に使うようにするといいだろう。必殺技の修得タイミングは右の表を参照してほしい。

▲関係している必殺技をマスター(戦闘で100回以上使う)しないと奥義は使えない。



◀必殺技を覚えていない場合ももちろん使用不可能だ。

❶ 奥義修得に必要な必殺技を覚える

❷ ❶で覚えた必殺技をマスターする

❸ 奥義書を入手する

### 必殺技の修得方法

| 技名 | 消費TP | 属性 | 入手条件 | 解説 |
|---|---|---|---|---|
| 魔神剣 | 2 | | LV2 | 剣圧を飛ばして敵を攻撃する |
| 飛燕連脚 | 4 | | LV5 | 二段蹴りから突きへとつなぐ連続技 |
| 襲爪雷斬 | 8 | 雷 | LV9 | 投げつけた剣に落雷を生じさせる |
| 秋沙雨 | 12 | | LV12 | 無数の連続突きで敵を切り刻む |
| 虎牙破斬 | 7 | | LV15 | 獣の牙のように上下から斬りつける二段技 |
| 鳳凰天駆 | 8 | 火 | LV23 | オーラに身を包んで高く舞い上がり敵に突撃 |
| 獅子戦吼 | 12 | | LV37 | 闘気を敵に叩きつけて吹き飛ばす |
| 閃空裂破 | 10 | 光 | LV45 | 闘気を上空高く巻き上げる回転突き |
| 虚空蒼破斬 | 28 | 光 | ? | 強烈な闘気で敵を切り刻む時空剣技 |
| 空間翔転移 | 30 | 光 | ? | 敵の前方へ瞬間移動し連続攻撃する時空剣技 |
| 次元斬 | 35 | | ? | 空間を歪ませて敵を一刀両断する時空剣技 |

## 奥義書の入手場所リスト

一部の奥義書は入手場所などを伏せているが、それもプレイしていくうちにきっと手に入れられるはず。がんばってすべての奥義書を入手して、奥義を使用可能にしよう!

| 名称 | 消費TP | 解説 | 入手場所(現代・過去) | 入手場所(未来) | 入手価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔神飛燕脚 | 10 | 魔神剣と飛燕連脚を組み合わせた奥義 | 現代:地下墓地 | | − |
| 魔神双破斬 | 15 | 魔神剣と虎牙破斬を組み合わせた奥義 | 過去:ベルアダムの武器屋 | ミゲールの民家 | − |
| 魔神千裂破 | 18 | 魔神剣と秋沙雨を組み合わせた奥義 | 過去:アルヴァニスタの酒場 | アルヴァニスタの酒場 | 6000 |
| 魔神閃空破 | 16 | 魔神剣と閃空裂破を組み合わせた奥義 | 過去:12星座の塔の南西 | 12星座の塔の南西 | − |
| 獅子飛燕脚 | 15 | 獅子戦吼と飛燕連脚を組み合わせた奥義 | 過去:ユミルの森の東 | ユミルの森の東 | 12000 |
| 獅子吼破斬 | 20 | 獅子戦吼と虎牙破斬を組み合わせた奥義 | | ○ーク○ッドの○技場の賞品 | − |
| 獅子千裂破 | 28 | 獅子戦吼と秋沙雨を組み合わせた奥義 | | 新○ー○ア坑道跡 | − |
| 獅子閃空破 | 20 | 獅子戦吼と閃空裂破を組み合わせた奥義 | | フ○ー○キ○ルの宿屋 | 33000 |
| 襲爪飛燕脚 | 15 | 襲爪雷斬と飛燕連脚を組み合わせた奥義 | 過去:ミッドガルズ内の北部 | アルヴェニスタ城 | 18000 |
| 襲爪雷斬破 | 18 | 襲爪雷斬と虎牙破斬を組み合わせた奥義 | | ○者の里の「乱蔵」 | − |
| 襲爪千裂破 | 22 | 襲爪雷斬と秋沙雨を組み合わせた奥義 | 過去:ベネツィアの防具屋 | ベネツィアの防具屋 | 3000 |
| 襲爪閃空破 | 19 | 襲爪雷斬と閃空裂破を組み合わせた奥義 | 過去:ヴァルハラ平原 | ヴァルハラ平原 | 50000 |
| 鳳凰天翔脚 | 14 | 鳳凰天駆と飛燕連脚を組み合わせた奥義 | | ミ○ー○の道場 | 20000 |
| 鳳凰翔破斬 | 17 | 鳳凰天駆と虎牙破斬を組み合わせた奥義 | | ○レイ○○ドのオアシス | 40000 |
| 鳳凰千裂破 | 21 | 鳳凰天駆と秋沙雨を組み合わせた奥義 | 過去:エドワード邸の南西 | エドワード邸の南西 | − |
| 鳳凰天空破 | 18 | 鳳凰天駆と閃空裂破を組み合わせた奥義 | | ア○○ィの喫茶店 | 50000 |
| 時空蒼破斬 | 50 | 次元斬と虚空蒼破斬を組み合わせた時空奥義 | | ? | − |
| 転移蒼破斬 | 40 | 空間翔転移と虚空蒼破斬を組み合わせた時空奥義 | | ? | − |
| 冥空斬翔剣 | 100 | アルベイン流・最終奥義 | | ミゲール。ヒントは「夢」。しかし……? | − |

©藤島康介 ©NAMCO LTD.

# 電撃 NEWS STATION

**1月29日**

今回もビックな企画が目白押し！
プレゼントも多いので要チェック!!

EVENT イベント

## 今度もすごいぞ!! 「東京ゲームショウ'99春」詳細続報!

「東京ゲームショウ'99春」―3月20、21日／千葉・幕張メッセ

### 今年も"ゲームの祭典"の季節がやってきた!! 気になる最新情報を一気に紹介していくぞ!!

今年も「東京ゲームショウ'99春」が３月20日（土）と21日（日）の２日間、千葉の幕張メッセで開催されるぞ。今回のテーマは「スイッチ・オン！」。メインビジュアルには〝変革〟をイメージさせる、スケルトン・フェレッタ（写真左）を採用。総出展社数は80社を数え（12月17日現在）、前回と同じく会場の展示ホール８つを使用し、大々的に開催される予定なのだ。会場レイアウトも決定されて、各メーカーも展示内容を着々と準備中。今後も新情報が入りしだい、このページでお伝えするぞ！

◀前回は「ポケステ」の大発表があったが、果たして今回は？

◀スクウェアやナムコ、カプコンなどの新タイトル発表も、気になるところ。

※写真は前回のものです。

**東京ゲームショウ'99春**
- ▶３月20日～21日
- ▶東京・幕張メッセ（ＪＲ京葉線 海浜幕張駅下車）

**ココが変わる!! TGS'99春**

●**開場時間**…通常は10:00～17:00だが、今回は20日（土）が登校日にあたるため、高・中・小学校の学生は14:00からの入場となる。それに合わせて20日のみ開場時間は10:00～19:00。
●**レイアウト**…混雑緩和のため、今回から「物販コーナー」はホール１から３にかけて横長の状態で設置予定。また、好評の「キッズコーナー」や「ＰＣコーナー」も従来通り設置する。
●**公式ガイド**…今回は書店販売はなし。会場案内図、イベントスケジュールを記載した「フロアガイド」を無料配布予定。
●**前売り券**…２月上旬から発売予定。価格は¥1,000（税込）。

**前売り入場券を20組40名様にプレゼント**

希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記し、〒104-0033 東京都中央区新川1-28-4-302「東京ゲームショウ'99春」チケットプレゼントＤＰＳ係まで応募しよう。しめ切りは２月28日（消印有効）。

**その前に…**

## 「アイドル＆アニメカード フェスティバル'99」開催迫る!!

アイドルや声優、アニメのトレカが一堂に会する、カードの祭典が開催間近。当日はモデルとなったアイドルや声優もゲストで登場するので、ファンは要チェックだ!!

◀▶宮村優子さん（写真右）などのゲスト出演もあり！

**アイドル＆アニメカードフェスティバル'99**
- ▶２月６日・７日 ▶¥1,000（税込）
- ▶東京ビッグサイト・東４ホール

TOPIC トピック

## アーケードで気になるタイトルをチェック!!

カプコン・ナムコ アーケード情報

### ＰＳからの逆移植を含む2タイトルに注目!

▲キャラデザは漫画家の冬目景氏だ。

早くもＰＳへの移植が期待される、痛快ＳＴＧがカプコンから登場するぞ。『ギガウイング』は、敵の攻撃を跳ね返すリフレクトフォースなど、独創的な新要素満載の意欲作。原点に立ち返ったスコアアタックの快感に酔え!! そしてＰＳで好評のナムコのバラエティー・ガンＳＴＧ『ガンバァール』が、筐体仕様にパワーアップして復活するぞ。銃を手に取り、72種類のミニゲームを楽しもう。特に２人対戦が白熱。撃ちまくれ!!

◀新規ミニゲーム８種を収録！

これが筐体

**ギガウイング**
- ▶カプコン
- ▶今冬稼働予定

**ガンバァール**
- ▶ナムコ
- ▶２月稼働予定

PRESENT プレゼント

## 『ラングＶ』の小説が発売!!

小説「ラングリッサーＶ（下）」―発売中―

▲うるし原氏のイラストが目印。¥540（税込）

### ストーリーに定評のある人気S・RPGが小説化!

ＰＳ版が発売されたばかりの人気Ｓ・ＲＰＧ「ラングリッサーＶ」が小説になったぞ（角川スニーカー文庫）。上巻と合わせて読破し、迫真のストーリーを堪能しよう！

**この本を5名様にプレゼント**……………………

発売を記念して、本誌の読者５名様にこの本をプレゼントするぞ。「ほしい～」と思ったキミはP.200の欄外の規定に従って、編集部「ラングＶ・小説」係まで応募しよう。

フレゼント応募要項:編集部宛の各商品希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒101-8305 ㈱メディアワークス「ＤＰＳ
（タイトル名）」係まで応募しよう。しめ切りは２月10日（消印有効）。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。


ⒸCAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.※画面は開発中のものです。ⒸNAMCO

EVENT イベント

# 世界最大のNゲージジオラマ初公開!

『ガタンゴトン』ジオラマ見学会速報

## ゲームに使われたジオラマを大公開!

世界最大(25×8m)のNゲージジオラマを初公開! これは「Nゲージ運転気分ゲーム『ガタンゴトン』」のために製作されたもの。都市や山野の風景を忠実に再現した巨大模型に、一般から募集された1000人の見学者の視線は釘付けになっていたぞ!!

▶ジオラマ上の電車を運転するコーナーも!!

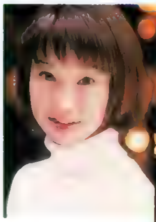
**ゲームは3月発売**

ソフトは東芝EMIから、3月11日発売予定(¥5,800・税別)。

PRESENT プレゼント

# 元気4代目イメージガールが決定♥

元気イメージガール発表&テレカプレゼント



▲▶真摯に見つめるまなざしにちょっとクラクラ。今後の活躍に期待!

## "元気"のイメージにピッタリの女の子♥

4代目となる「元気」のイメージガールに、16才の田中美帆チャンが選ばれたぞ。彼女はスポーツやカラオケが趣味の、活動的な美少女。まさに、"元気"のイメージにピッタリなのだ!!

**テレカをゲット!**

彼女のテレカを抽選で5名様にプレゼントするぞ。希望者はP.200の欄外の規定に従って、「元気」係まで送ってね。

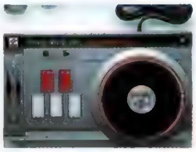
GOODS 新製品

# 『b.m.(ビートマニア)』に「最強」のコントローラ出現!

DJ Station PRO ―1月末日―

## これを使ってこそ真のマニアだ!!

好評のPS版「b.m.」に、新しい専用コントローラが登場! この「DJ Station PRO」は、コナミから発売されるコントローラで、本物指向の高級版。アーケード版のコントロールパネルを忠実に再現し、ヘッドフォン端子も標準装備。深夜プレイに最適だぞ!!



◀かなりアーケードに近いデザインだ。

**DJ Station PRO**

▶1月末予定 ▶¥7,800(税別)
▶コナミ

EVENT イベント

# バレンタインに血の雨が降る…!

『BLOODY ROAR2』ゲーム大会―2月14日―

▲当日の参加も可能だぞ!!

## 鍛え上げた腕で最強の栄冠を勝ち取れ!

対戦ACT「BLOODY ROAR2」の発売を記念して、2月14日(日)に最強獣人を決定するゲーム大会が開催されるぞ。当日はスペシャルゲストとして大槻ケンヂ氏(筋肉少女帯)を迎え、雑誌社・専門学校生・一般参加者入り乱れてのバトルが繰り広げられるのだ。さらに優勝者にはDVDが贈られるぞ!!

**激チョコ!! 獣化決戦**

▶2月14日/13:00～
▶参加無料
▶東京新宿・デジタルエンタテインメントアカデミー学内にて(詳細は事務局まで)

## 賞品も豪華!! 優勝者は…!

当日参加も可能だが、事前に申し込めば優先参加ができる。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒162-8462 新宿区市ヶ谷田町3-1-1 ㈱ハドソン『BLOODY ROAR2』大会運営事務局(TEL:03-3235-2068)まで。しめ切りは2月5日(消印有効)。

EVENT イベント

# 『火魅子伝』が「出陣」イベントを開催!

『火魅子伝～恋解～』出陣式 ―全国5大都市にて―

## 待望の恋愛SLGがついに晴舞台に登場!!

3月11日発売予定の「火魅子伝～恋解～」の発売を記念して、一大記念イベントが全国主要都市で開かれるぞ。制作者のトークショーや出演声優のミニコンサート、アニメの上映など見逃せない企画が満載なのだ。

**開催会場**

福岡……2月20日:FFBホール
大阪……2月21日:近鉄小劇場
札幌……2月27日:STVホール
名古屋…2月28日:テレピアホール
東京……3月7日:神田パンセ

希望者は、往復ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、P.201の欄外のあて先まで。会場ごとに送り先が違うので注意! (問い合わせ先:03-5379-5135・事務局)

本誌読者にプレゼント♡

上とは別に、東京会場をのぞく4会場の入場券をペアで各4組にプレゼント。希望者はP.200の欄外の規定に従って、編集部「火魅子(会場名)係」まで応募してね。

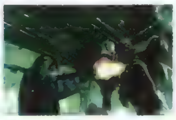
GOODS 新製品

# 『バイオ』の世界に浸れるカード

POSTCARD BOOK BIOHAZARD ―2月20日―

## 新ビジュアル満載でファン必見のカード集だ!

「バイオハザード」の戦闘シーンや、武器などのビジュアルを満載したポストカードが発売されるぞ。全33種で対談なども収録したブックタイプ。もう1つの『バイオ』がここに!



▲▶絵柄はほとんどがオリジナル!!

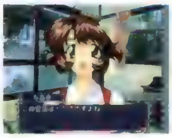
**POSTCARD BOOK BIOHAZARD**

▶2月20日
▶¥2,000(税別)
▶モビーディック

TOPIC トピック

# 『マリオネットカンパニー』HP開設

http://hello.to/maricom/



## 一足先に"マリオネット"にアクセスしよう!

95号でも紹介した期待のAVG『マリオネットカンパニー』のHPが開設された。ヒロイン役の声優・前田千亜紀さんのインターネットラジオも開始されるぞ!!

TOPIC トピック

# 「はるか隊」来訪♥ とりあえず勝負!

『サイバー大戦略』キャンペーンガール訪問

▲彼女たちが「はるか隊」。とってもキュート♥

▶3回勝負に3度勝利! テレカをゲット!!

## 美少女3人と「ジャンケン」で対決!!

2月4日に発売のSLG「サイバー大戦略～出撃! はるか隊～」(システムソフト)のキャンペーンとして、TGSでもステージを務めた「はるか隊」が来訪したぞ。ここで読者プレゼントを賭けて、本誌編集者と対決! その結果はP.147のプレゼントページをチェック!

「火魅子伝」イベントあて先:福岡▶〒810-0072 福岡市中央区長浜1-1-1 九州朝日放送「火魅子伝」事務局(2月15日必着)/大阪▶〒552-0007 大阪市港区弁天1-2-4 ラジオ大阪「火魅子伝」事務局(2月15日必着)/その他▶〒160-8002 文化放送「火魅子伝」事務局(札幌・名古屋2月15日、東京2月22日消印有効)

©KONAMI ©1999HAKUHODO/AMUSE/RED©1999 CHIME/G・TAC/OHGURE ©1999 MICRO CABIN CORP. ©1999 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING ©CAPCOM

TOPIC トピック

# 今年も活躍が期待される2人が編集部に…!

## 人気声優「金月真美」、「菅原祥子」編集部訪問

真美ちゃんと♥

『ときめき』で人気の2大声優がDPS編集部を訪問。2人から直接聞き出した最新情報を大公開!!

今年も歌にイベントに大活躍の人気声優・金月真美さん、菅原祥子さんの2人が、本誌編集部を訪問してくれたぞ!! 最新CDをリリースし、全国での発売記念イベントも目前にひかえた2人は、その成功に向けて早くも気力充実。それぞれの歌に対する思い入れや、今年の抱負などについて、にこやかに語ってくれたのだ。声優に留まらない幅広い活躍で、ますます人気も高まるこの2人。今年も精力的な活動でファンを魅了してくれそうだ。

▲編集長席でにこやかに写真撮影！

▶慣れない事態に緊張（？）の編集者。

サッチーと♥

### 金月真美イベント情報

| | |
|---|---|
| 2/6 | 大阪：堺市民会館 |
| 2/6 | 神戸：ディスクピア三宮一番館ホール |
| 2/7 | 名古屋：東別院ホール |
| 2/11 | 福岡：福岡市民会館 |
| 2/14 | 横浜：HMV横浜店 |
| 2/21 | 札幌：アポロスクエア |
| 2/27 | 静岡：百人劇場 |
| 2/28 | 東京：星光堂ホール |

2月5日発売のアルバムを、お店で予約・購入した人に先着順でチケットを配布。詳しくはP.202の欄外を。

### 金月さんからの一言

今回のアルバムには、私を応援してくれるファンのみんなとの思い出がある曲を、特に選んで収録しています。1曲、1曲が本当に大切な曲……という意味を込めてタイトルは「From the Bests…」です。初回限定でライブ盤(全8曲)も付きますので聴いて下さい。今年は、今までに覚えてきたことを熟成させて、じっくりと実行していく一年にしていきたいと思います。

### 菅原さんからの一言

いつも応援ありがとうございます。「ももいろ大陸」は菅原祥子としては2枚目のシングルで、自分で作詞もしています。テンポが良くて口ずさみやすい、みんなも歌えて私も楽しくなる歌詞を心がけたけど、どうでしょう？ 3月に発売するアルバムでは思い切って3曲作詞に挑戦する予定なので、楽しみにしていて下さいね。今年の目標は…海外進出!! 台湾とかでライブをしてみたいな!!

### 菅原祥子イベント情報

| | |
|---|---|
| 1/30 | 広島：DEO DEO本店7Fサテライトスタジオ |
| 1/31 | 大阪：TBホール |

発売中のシングル「ももいろ大陸」をお店で購入した人に先着順でチケットを配布。詳しくはP.202の欄外の問い合わせ先まで。

プレゼント

[illegible]

### ★CDも発売するぞ!★

**菅原祥子**
「ももいろ大陸／夜をブッとばせ!」
- ▶発売中
- ▶¥1,020(税込)
- ▶コナミ/キングレコード

大人気のサッチー待望のNEWシングル。初回特典としてポケットカードを封入。

**金月真美**
「BEST ALBUM From the Bests…」
- ▶2月5日
- ▶¥3,059(税込)
- ▶コナミ/キングレコード

これまでに発売されたシングル・アルバムの集大成。彼女のすべてがこの1枚に!!

---

RELEASE 発表会

# 新ユニット勢ぞろいの「緊急発表会」

## プロジェクト「R」制作発表会

▲人気バンド「PENICILLIN」の千聖や「BOWWOW」の山本恭司など、人気ミュージシャン6人と、MASA竹内を始め、日本を代表するスノーボーダー4人が集結!!

ゲーム・音楽・スポーツが完全融合!?

ゲーム、音楽、スノーボードが融合した、新感覚ACT「R」の制作発表会が開催された。制作には各界一流の人材が参加し、ゲーム以外にもCDのリリースやスノボのイベント、アニメ化を予定。「R」の今後の活躍に注目しよう!!

こんなソフト

[illegible]

---

MUSIC 音楽CD

# 『エリー』サウンドの集大成!

## 『エリーのアトリエ』オリジナルゲームサウンドトラック ―1月30日―

『エリー』の曲のすべて収録した超豪華版サントラが登場!!

▲旋律の美しさに定評のある『エリー』のサウンドを聞いてみよう。

魅力的な世界観で人気を集める、RPG『エリーのアトリエ』のサントラが早くも発売されるぞ。ゲームに使われたすべての曲に加えて、エリー役の長沢美樹さんが歌う挿入歌「まわれロンド」や、「明日になれば」も収録。全77曲、豪華2枚組で贈る、ファン必携の1枚だぞ!!

**エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～ オリジナル・ゲーム サウンドトラック**
- ▶1月30日
- ▶¥3,059（2枚組・税込）
- ▶ソニーレコード

---

GOODS 新製品

# 『サーカディア』ファン必須のCD付きブック

## オフィシャルファンブック『サーカディア』 ―発売中―

本作の攻略を強力にサポートする1冊!!

超能力者たちの戦いを描く、人気AVG『サーカディア』のCD-ROM付きオフィシャルファンブックが発売されたぞ。魅力的な登場キャラの詳細な設定資料や、ゲーム未使用のイラストなどを多数掲載。CD-ROMには本編のムービーやミニゲームを収録した、サービス満点の内容なのだ!!

**オフィシャルファンブック『サーカディア』**
- ▶発売中
- ▶¥2,500(税抜)
- ▶SCEI

---

# はみ出し 電撃情報ステーション

●ネオジオポケットがついにカラーに!!……SNKの人気携帯ゲーム機、ネオジオポケットのカラー版「ネオジオポケットカラー」(¥8,900・税別)がいよいよ3月19日に発売決定!! 従来のモノクロ版と完全互換を実現しつつ、4096色（同時表示146色）の多彩な映像表現が可能。より美しい画面でゲームが楽しめるぞ!! 本体と同時に『キング・オブ・ファイターズR－2』ほか15本のカラー対応タイトルと、無線通信ユニットが発売される予定だ。専用アダプター（別売）で接続すればDCとの連携も可能に!!

●プレイステーション値下げ……昨年12月21日で、全世界生産出荷累計5,000万台を達成したプレイステーション本体が、1月23日に標準価格を¥15,000(税別)に値下げした。これは'97年11月13日以来の値下げとなり、従来価格より¥3,000のプライスダウン。1月23日にはポケットステーション(¥3,000・税別)の発売があり、相乗効果で販売台数が伸びることが予想される。欧州・北米では、'98年8月～9月に本体の値下げを行っているので、日本でも……という期待はあった。来年の1・2・3にも期待しよう。

イベント問い合わせ先（金月真美）:大阪・A阿倍野ベルタ店(06-6643-5818)、神戸・ディスクピア三宮一番館(078-231-2111)、名古屋・A名古屋店(052-453-1322)、福岡・A福岡天神店(092-732-8070)、横浜・HMV横浜店(045-313-3101)、札幌・A札幌店(011-219-1223)、静岡・A本部(03-3957-1234)、東京・星光堂アニメディック編集室(03-3579-5237)／菅原祥子:広島・DEODEO本店(082-247-5111)、大阪・A阿倍野ベルタ店(06-6643-5818)　※Aは「アニメイト」の略です。

創刊4周年記念特別企画　特別大感謝プレゼント

電撃プレイステーションVol.94

# 全623名様 当選者大発表!

【たくさんのご応募ありがとうございました。当選者の皆様、おめでとうございます。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。】

## 4周年記念プレゼント

A　TOSHIBA DVD／CD／ビデオCDプレーヤー「SD2100」
加藤美由紀(東京都)

B　aiwa録音再生ポータブルMD「AM-F7」
三上拓美(兵庫県)阿蘇品圭之(熊本県)森田かおり(山口県)

C　つりコン＋PSソフト『バスランディング』
上和野勇(東京都)森下香(愛知県)澤田陽介(大阪府)吉田憲司(和歌山県)真野智美(静岡県)薄井健吾(広島県)谷口学(香川県)小川修平(大阪府)大矢悠介(北海道)高須賀宙(千葉県)

D　ジョグコン＋PSソフト「R 4 RIDGE RACER TYPE 4」
生方辰也(神奈川県)戸高克彦(大分県)沢畑正晴(東京都)

E　ポケステライフ快適3点セット
(PocketStation＋ポケステ用電池＋電池交換用ドライバー)
峰村和可子(東京都)加藤貴(愛知県)菅野由加里(茨城県)鈴木まさみ(茨城県)松下美穂(神奈川県)鈴木恵美子(東京都)阿部新一(福島県)堀田良宏(京都府)宮木友和(千葉県)吉川枝里(兵庫県)諏訪佳奈子(東京都)後閑祐一(群馬県)加藤美紀(東京都)日下部圭太(東京都)福本裕貴(東京都)長島孝典(神奈川県)岡本雄(宮城県)西野富美(東京都)大岩友(千葉県)伊佐地正則(岐阜県)高橋次郎(埼玉県)尾形信幸(茨城県)植平一代(大阪府)沖武(愛知県)鎌田哲郎(千葉県)清水貴之(東京都)高本祐一(京都府)中島純子(千葉県)松本千尋(大阪府)海老名敦(新潟県)田中俊雄(神奈川県)土田亮(埼玉県)安部悠樹(宮城県)駒津伸行(東京都)陶山裕有子(愛知県)中村純一(埼玉県)木山尚行(東京都)中嶋基喜(三重県)小澤友規穂(千葉県)多中祐二(京都府)鈴木達也(北海道)清水裕介(神奈川県)俵博行(京都府)工藤晃一(和歌山県)七瀬秀昭(大阪府)村山聡志(千葉県)酒井一矢(静岡県)佐々木敬太(秋田県)長谷部佑介(愛知県)早川圭一(東京都)寺田克彦(静岡県)小関祐二(長崎県)清水博之(東京都)氏家千明(千葉県)清家悠平(愛媛県)佐藤宏明(東京都)寺澤真希(愛知県)伊勢周平(埼玉県)内田洋子(千葉県)米田哲也(大阪府)秦野智恵美(新潟県)塚原誠(群馬県)中垣まどか(大阪府)大谷祐子(静岡県)亀岡雅樹(宮城県)織田直人(徳島県)小川智史(山口県)宇高慎也(兵庫県)藤沢基也(北海道)服部克彦(愛知県)松本龍二(愛媛県)巻島恵(神奈川県)徳重智康(兵庫県)久我敏暢(福岡県)加藤好信(佐賀県)飯塚健一郎(福井県)平澤知大(福井県)小野聖次郎(大阪府)難波照世(大阪府)畝本和哉(広島県)橋本秋彦(東京都)竹田圭佑(島根県)安田瀬理(東京都)浅沼直人(三重県)梶尾政利(茨城県)福田洋平(千葉県)前田栄美子(兵庫県)山下睦恵(大分県)東川拓真(神奈川県)小谷民子(大阪府)仁平洋行(茨城県)岸本亜希(大阪府)小谷崇(徳島県)軸屋進介(千葉県)柳谷遊作(大阪府)吉田昌史(愛媛県)岡本洋子(佐賀県)安倍聡(愛知県)中村明(栃木県)大高茂(栃木県)

## PSゲーム関連グッズ

F　AOL&デジキューブ「FINAL FANTASYⅧ」
発売記念キャンペーン「FFⅧ」未公開映像付きAOL接続CDロム
大野友理子(埼玉県)浦田健太郎(三重県)福岡亮(神奈川県)小島由美子(神奈川県)鈴木敬久(埼玉県)笹崎敏正(東京都)綾部えり子(静岡県)山本優吾(神奈川県)竹内弥生(東京都)平田英里(兵庫県)兼松桃(愛知県)上原政義(神奈川県)西田佳代(愛知県)田口時和(群馬県)鈴木陽志(愛知県)坂本久美子(富山県)折坂乾司(愛知県)滝波純子(神奈川県)南栗(滋賀県)平絵美子(滋賀県)

G「ポケットムームー」オリジナルステッカー
嶋田司(神奈川県)中本千代(東京都)和歌森隆史(東京都)黒氏達哉(東京都)永山直樹(埼玉県)斧田康二郎(東京都)木村文則(島根県)奥川洋子(広島県)坂内雅彦(福島県)渡辺晶子(広島県)成田知佳(北海道)谷村和子(大阪府)武林弘暁(愛媛県)堀内潤(島根県)室井啓吾(愛知県)大牟田雄(福島県)石崎邦宏(東京都)三和裕子(東京都)大塚誠司(神奈川県)三田健(大阪府)植山文(石川県)手塚瑛子(大阪府)福山健太郎(大阪府)神征司(北海道)菅谷徹(青森県)福島敦(長崎県)山村加奈子(東京都)逸見景子(東京都)後藤充博(福岡県)堀部鉄郎(香川県)佐々木剛(神奈川県)宮崎栄美(東京都)森下照義(山梨県)森田賢吾(山口県)黒崎雄司(東京都)子安靖彦(北海道)福井靖子(福井県)寺下惇(鳥取県)塚山裕美子(広島県)石崎由布子(兵庫県) ほか60名

H『みつめてナイトR～大冒険編～』'99年版卓上カレンダー
中野隆(大阪府)吉澤直樹(埼玉県)時庭学(栃木県)門下哲(京都府)平岩豊(東京都)斉藤勝美(北海道)南坂雄司(青森県)国分一成(福島県)紙田祥(東京都)石神良弥(茨城県) ほか10名

I『マール王国の人形姫』A 3サイズレンジシート
中島強(愛知県)中山里恵(和歌山県)内藤加代(静岡県)中嶋俊博(兵庫県)武田麻友子(千葉県)中山直樹(埼玉県)坂田昌央(三重県)島田匡成(長崎県)宮脇恵美(兵庫県)大塚賢一(大阪府)

J『ファーストKiss☆物語』タペストリー
藤田絢哉(愛知県)高松朝章(愛知県)青木哲典(茨城県)溝渕充(大阪府)大西康令(静岡県)

K『Lの季節 A piece of memories』B 2ポスター2枚セット
坂下裕二(大阪府)大野祐輔(千葉県)田口幸一(大阪府)山口遊(栃木県)原田直樹(青森県)鎌田秀人(埼玉県)小柴康介(奈良県)寺村慎太朗(北海道)長野鉄夫(新潟県)坂口達也(兵庫県)

L『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかりちゃん立て看板
伊藤敦(東京都)

## PSソフト

0『ファイナル ファンタジーⅧ』
村上葵(埼玉県)岩崎希美(熊本県)佐々木和也(宮城県)中野敏晴(福井県)山本智子(滋賀県)斉藤雪子(愛知県)松村春太郎(大阪府)三ツ橋政俊(神奈川県)木戸健市(東京都)鈴木貴子(埼玉県)継田朋子(埼玉県)阿部圭(秋田県)飯塚宏(埼玉県)笠原健司(静岡県)田代歩(山梨県)堀込夏子(埼玉県)柳沢紘美(群馬県)松本茂(兵庫県)涌井勇介(東京都)岸浦孝男(神奈川県)長部拓郎(埼玉県)大沢雅美(静岡県)望月勇樹(茨城県)山崎守(福島県)福田麻美(埼玉県)足立和美(大阪府)松田真由美(大阪府)中村牧子(宮城県)新井美香(東京都)渡辺多香子(千葉県)畑達洋(東京都)蟹江真之介(神奈川県)矢部麻衣(神奈川県)阿讃坊あゆみ(神奈川県)代々城佳奈(茨城県)安妙子(茨城県)竹下公大(愛知県)後藤理沙(千葉県)住友昭仁(東京都)齋藤達也(埼玉県)中原美紗(東京都)進村優次(愛知県)堀篭久美(千葉県)白川絵美(愛知県)岡田安弘(東京都)富樫抄子(神奈川県)上川宏(埼玉県)大下巴(東京都)山本邦洋(大分県)森高洋平(神奈川県)山下泰裕(北海道)伊藤規子(北海道)醍醐和典(神奈川県)杉浦明美(愛知県)南雲孝司(東京都)斐主郁代(神奈川県)大倉良巳(熊本県)今西恭平(愛知県)山本早紀(神奈川県)太田涼子(愛知県)池田早人(神奈川県)康井義貴(東京都)川添純子(長崎県)稲垣志朗(愛知県)杉山功一(愛知県)小川早希(神奈川県)石川新(秋田県)近藤喬之(宮崎県)長谷川桃子(鳥取県)村田みなみ(三重県)宮内良幸(千葉県)藤木由佳(千葉県)小倉和樹(秋田県)畠山州正(青森県)戸田充紀(愛知県)人見優美(兵庫県)今村賢司(福岡県)佐藤優子(宮城県)植草伸彦(埼玉県)岡慎一(大阪府)八木沢元(栃木県)小林祥子(島根県)後藤美貴子(群馬県)湊良太(奈良県)植木徳明(千葉県)筒井高幸(和歌山県)飯島加奈子(神奈川県)濱田拓也(大阪府)武田芳子(兵庫県)村田慎哉(石川県)森川信二(富山県)山崎良(栃木県)渋谷弘二(新潟県)品田悟(北海道)高野涼子(大阪府)相川静(東京都)海老沢高志(宮城県)川上博(大阪府)片山美奈子(東京都)藤田洋子(東京都)

1『快刀乱麻 雅』
小野村和宏(茨城県)洞田健司(岐阜県)伊藤美和(宮城県)

2『もんすたぁ☆レース』
池田任(東京都)田中海(鹿児島県)磯部真吾(宮崎県)

3『パチスロ帝王～ビッグウェーブ・ピカ吾郎・BBジャンキー7～』
真弓幹朗(三重県)黒坂将之(静岡県)秋本真由美(福井県)

4『マール王国の人形姫』
久松真也(静岡県)吉田麻希子(大阪府)富岡志緒子(茨城県)木村あい(三重県)上田徳生(山口県)岡田佳恵(鳥取県)川田誠(高知県)石井飛鳥(岡山県)香山隆(東京都)東彰大(埼玉県)

5『トラ！トラ！トラ！』
佐々木誠(兵庫県)大島護(茨城県)岩見義一(東京都)

6『釣道～渓流・湖編～』
深田昌壱(鳥取県)前田健太(大阪府)佐藤照幸(埼玉県)

7『Fighting Illusion～K1 GRANDPRIX'98～』
松原英伸(埼玉県)菅原健作(北海道)東出岳彦(北海道)

8『好奇心は猫を殺すか』
安富誠(兵庫県)高須愛(大阪府)竹原正敏(富山県)

9『ガーディアンリコール～守護獣召喚～』
小田順子(東京都)増田友介(福岡県)川久保潤(新潟県)

10『進め！海賊』
森田宗治(石川県)森本春樹(岐阜県)山本大輔(神奈川県)

11『ザ・ファミレス』
手塚静江(福島県)飯島千寿(大阪府)國府泰治(東京都)

12『幻想水滸伝Ⅱ』
北野学(大阪府)富岡信貴(東京都)篠田絵美(新潟県)山岸菜津子(東京都)小野哲哉(大分県)一宮誠(京都府)三島亢(福岡県)松井加奈子(東京都)井上典之(兵庫県)野平百合子(茨城県)

13『LUNATIC DAWNⅡ』
高橋永美子(宮城県)礒田亮(兵庫県)高橋真結華(神奈川県)

14『COOL BOARDERS3』
川西秀幸(大阪府)小林裕(新潟県)前田顕吾(滋賀県)

15『バブルガンキッド』
高野一孝(東京都)三橋優介(兵庫県)石井太一(青森県)

16『エーベルージュ2 WORLAND Series』
鈴木睦己(愛知県)田端俊介(千葉県)長山潤(沖縄県)

17『コンバットチョロQ』
鈴木英之(東京都)末永治生(山口県)清水康志(和歌山県)

18『新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA』
稲井靖久(千葉県)丸山透(大阪府)鈴木智隆(秋田県)

19『ストリートファイターZERO3』
小池裕太(大阪府)中島雄介(神奈川県)太田徹(新潟県)

20『実況アメリカンベースボール2』
寺崎涼太(奈良県)若山拓也(愛知県)安部達彦(東京都)樫原悠平(兵庫県)室田貴広(和歌山県)大里一郎(神奈川県)島方隆志(群馬県)飯田基貴(静岡県)山田卓人(新潟県)山田通武(東京都)

21『TSUMU(つむ)』
鈴木雄太(佐賀県)本多智(岩手県)戸塚哲郎(石川県)

22『100万円クイズハンター』
佐藤洋毅(埼玉県)中沢匡樹(神奈川県)片山由美子(埼玉県)

23『EHRGEIZ(エアガイツ)』
寺山裕美(新潟県)小野桜(埼玉県)金子晃之(神奈川県)

24『電車だいすき～プラレールがいっぱい』
樽林直季(神奈川県)佐藤康裕(新潟県)浅川磨(愛知県)

25『Wizard's HarmonyR』
北村瑛子(和歌山県)遠藤ユカ(東京都)伊藤麻美(神奈川県)

26『サウザンドアームズ』
佐々木譲(東京都)舘岡玄太(秋田県)長根寿孝(北海道)岩木信哉(富山県)鈴木真三(静岡県)

27『武戯』
栗山慎吾(東京都)新井祥弘(京都府)島中光泰(東京都)末吉哲也(東京都)細谷同(広島県)

28『マービーベィビーストリー』
石川笹沙(静岡県)生田祐一(岐阜県)土居三郎(長野県)

29『ボンバーマン』
澤田梓乃(愛知県)高梨裕之(千葉県)水口恵太(千葉県)

30『チョコボの不思議なダンジョン2』
戸田大士(岡山県)内山直樹(千葉県)鎌形健(千葉県)

31『桃太郎伝説』
三村紘子(兵庫県)佐藤英美(福岡県)岡庭晃一(長野県)

32『クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～(ザ・ベスト)』
吉川祐司(神奈川県)賀本真浩(大阪府)森下大輔(徳島県)

33『リフレインラブ2』
小川巧(北海道)岩田紘平(神奈川県)角田真市(群馬県)

34『ビートマニア APPEND 3rd Mix』
及川亜紀(岩手県)中垣彰太(広島県)松田将治(大阪府)水谷明(愛知県)四橋憲彦(岐阜県)飯森弘和(東京都)原田満久(神奈川県)福本美香(奈良県)大橋孝政(埼玉県)青山孝次(島根県)

35『Echo Night(エコーナイト)』
大和田尚史(宮城県)桑原哲浩(山口県)佐藤佳美(宮城県)

36『クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～』
斉藤俊明(福島県)丸尾早紀(兵庫県)岡たかし(三重県)

37『HARD EDGE』
中村健(埼玉県)今井裕之(東京都)高橋克己(山形県)山城隆(栃木県)宮本賢(兵庫県)

38『SPAWN THE ETERNAL』
梅田良明(東京都)武田朋也(大阪府)山口晃(埼玉県)

39『Jリーグ実況ウイニングイレブン3 '98ファイナルヴァージョン』
北尻尚浩(埼玉県)吉崎育男(青森県)川面浩以(茨城県)宇津寿郎(奈良県)古山真司(岐阜県)柳沼達雄(福島県)野木森雅史(愛知県)福王寺美喜王(福島県)新倉勝(神奈川県)馬場洋介(埼玉県)

40『がんばれゴエモン～来るなら恋！綾繁一家の黒い影～』
嘉山洋平(茨城県)山田悦子(奈良県)村本隆(富山県)山崎秀一(北海道)金子将成(茨城県)坂野浩之(奈良県)工藤真吾(千葉県)青木仁(静岡県)山本光則(和歌山県)山下良太(石川県)

41『ゴジラトレーディングバトル』
松原芳治(富山県)森田れみ(兵庫県)平岩信夫(埼玉県)

42『TOYS DREAM』
保坂千絵(栃木県)石川貴博(北海道)柴山智志(愛知県)

43『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』
鈴木武人(神奈川県)加藤貴信(愛知県)大上真理子(京都府)

44『バトルアスリーテス大運動会GTO』
米山健一(群馬県)青山康容(埼玉県)加藤沙おり(長野県)西村優紀(青森県)高橋径(東京都)

45『封神領域エルツヴァーユ』
藤原達也(大阪府)廣田和雅(栃木県)渡邉一世(新潟県)

46『テイルズ オブ ファンタジア』
金谷晴子(富山県)曽我由希乃(千葉県)石沢かおり(北海道)

47『I. Q FINAL』
隈本聡(山形県)須山知香(東京都)永松典久(長崎県)

48『スーパーヒーロー作戦』
藤田武(香川県)畔柳雄一(愛知県)福井哲平(京都府)

49『テーマアクアリウム』
中渡満(岩手県)丹羽晃子(愛知県)島野有希(奈良県)

50『サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜』
雑賀孝明(兵庫県)渡辺真奈未(宮城県)加瀬亜裕美(神奈川県)

51『R・TYPEΔ』
大江俊輝(和歌山県)永沢秀信(宮城県)平岡智己(広島県)

52『FAVORITE DEAR(フェイバリット ディア)』
伊藤高教(島根県)古川麻由子(神奈川県)小林礼奈(愛知県)

53『トゥルーラブストーリー2』
近藤圭晃(山口県)水越健一(茨城県)長沢千佳子(山形県)

54『タワードリーム2』
相部啓太(大分県)小針一修(栃木県)浦井孝典(神奈川県)

55『さくま式人生ゲーム』
近藤三恭(岐阜県)戸泉洋爾(福井県)長尾理恵(大阪府)

56『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～』
小林啓之(埼玉県)宇井美和(千葉県)町田直樹(神奈川県)

57『カプコンジェネレーション～第5集～格闘家たち～』
原田健佑(広島県)福田賢(群馬県)上田信敏(熊本県)

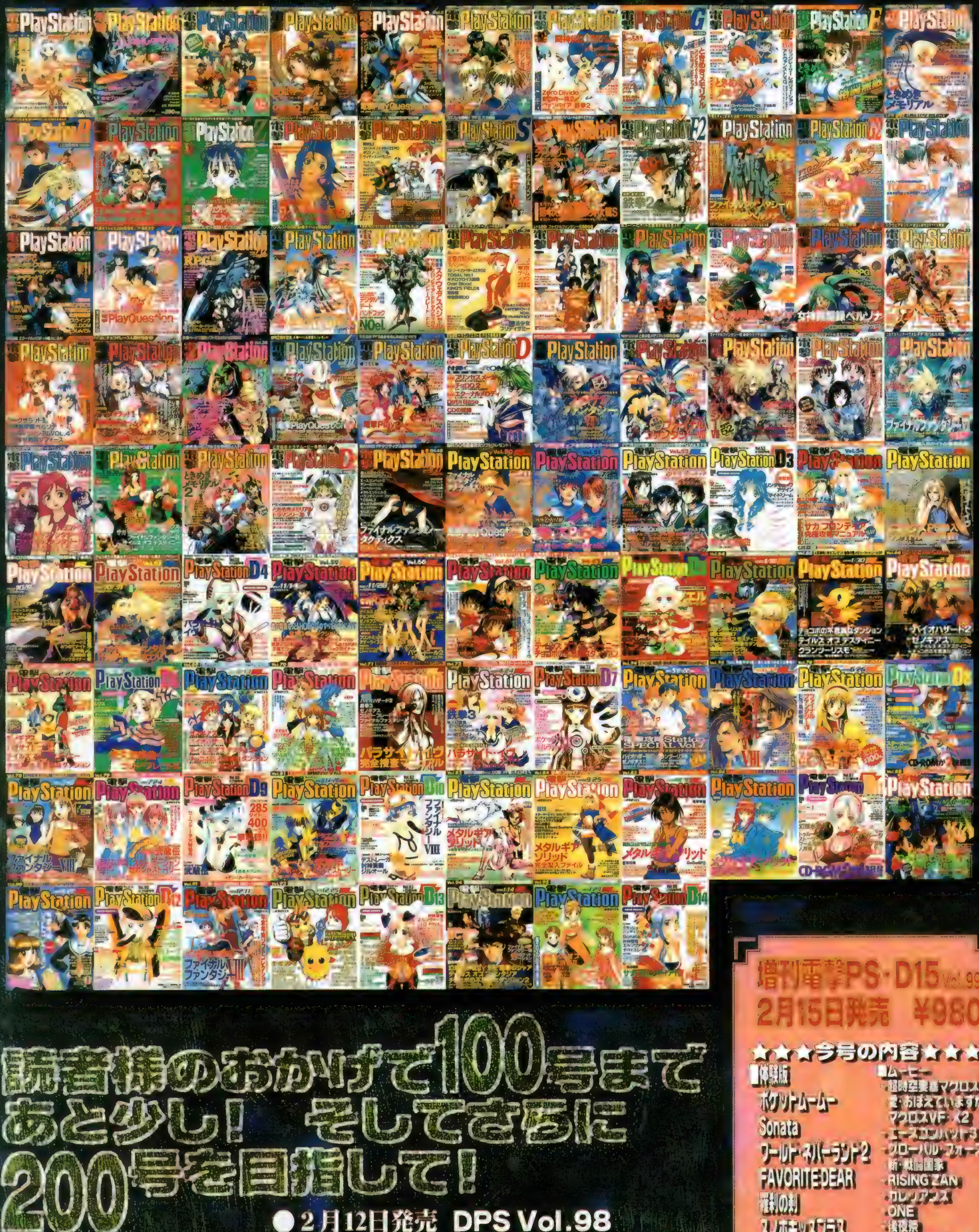
58『みつめてナイトR 大冒険編』
羽柴琴美(石川県)伊垣元晴(千葉県)水谷直人(三重県)桜井和喜(茨城県)菊地伸昭(福島県)木村博(大阪府)平塚泰浩(岐阜県)井上幸司(島根県)滝口一哉(静岡県)小出健治(高知県)

59『BOYS BE…2 nd Season』
陳乃雄(兵庫県)岡崎領(東京都)菊池洋一(岩手県)

60『玉繭物語』
落合将広(栃木県)中尾景子(和歌山県)武林功(徳島県)

61『魔法使いになる方法』
門田章(広島県)高橋菜穂子(北海道)石塚志穂(埼玉県)

以上、敬称略



プレイステーションはゲームユーザーの味方です・電撃プレイステーションはゲームユーザーの味方です・電撃プレイステー

# 読者様のおかげで100号まであと少し！ そしてさらに200号を目指して！

● 2月12日発売 DPS Vol.98
★ 2月15日発売 DPS D15（Vol.99）
● 2月26日発売 DPS Vol.100

※名作まんがシリーズ「名探偵落合」は今回はお休みです。次号をご期待下さい。

## 増刊電撃PS・D15 Vol.99
2月15日発売 ¥980

★★★今号の内容★★★

■体験版
ポケットムームー
Sonata
ワールド・ネバーランド2
FAVORITE DEAR
権利の剣
スノボキッズプラス
ECSAFORM

■ムービー
・超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
・マクロスVF-X2
・エースコンバット3
・グローバル・フォース 新・戦闘国家
・RISING ZAN
・クレアアンス
・ONE
・後夜祭
・エーベルージュ2
■その他

# 電撃ランキングステーション

今回の集計期間 12月21日～1月10日

予想通り、売り上げランキングの上位は年末に発売された大作ソフトがほとんど。『APPEND～』の発売により『beatmania』も再登場したぞ!!

## 売り上げ TOP20

### テイルズ オブ ファンタジア

年末年始のNo.1ソフトは『テイルズ』。本誌での大攻略もいよいよ大詰めだぞ。
■ナムコ
■98年12月23日■RPG
■¥5,800■549,158
初登場

### チョコボの不思議なダンジョン2

わずかなポイント差で「テイルズ」にはおよばなかったものの、堂々の第2位！
■スクウェア
■98年12月23日■RPG
■¥5,800■533,386
初登場

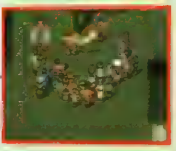
### ストリートファイターZERO3

PSオリジナルの「ワールドツアーモード」では、キャラの育成ができるのだ。
■カプコン
■98年12月23日■対戦ACT
■¥5,800■385,892
初登場

### クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～

ポケステで遊べる「どこでもダンシン」では、7種類のダンスが楽しめるぞ。
■SCEI
■12月17日■ACT
■¥4,800■314,226
前回1

### 幻想水滸伝 II



12月23日の大作ラッシュにも流されず、安定した人気。108星、全員を揃えよう。
■コナミ
■98年12月17日■RPG
■¥5,800■264,946
前回4

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | ビートマニア APPEND 3rd Mix | ■コナミ／98年12月23日／ETC／238,946 | 初登場 |
| 7 | 桃太郎伝説 | ■ハドソン　98年12月23日／RPG／211,057 | 初登場 |
| 8 | I.Q FINAL | ■SCEI／98年12月23日／PZG／194,388 | 初登場 |
| 9 | SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 | ■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／176,368 | 前回18 |
| 10 | beatmania(ビートマニア) | ■コナミ／98年10月1日／ETC／152,747 | 再登場 |
| 11 | R4 RIDGE RACER TYPE 4 | ■ナムコ／98年12月3日／RCG／152,426 | 前回5 |
| 12 | EHRGEIZ(エアガイツ) | ■スクウェア／98年12月17日／対戦ACT／141,859 | 前回2 |
| 13 | 機動戦士ガンダム　逆襲のシャア | ■バンダイ／98年12月17日／STG／140,453 | 前回3 |
| 14 | ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～ | ■コナミ／98年11月12日／SPG／122,83 | 再登場 |
| 15 | DX人生ゲームII(ザ・ベスト) | ■タカラ／98年10月8日／TBL／109,390 | 再登場 |
| 16 | サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇 | ■チュンソフト／98年12月3日／AVG／106,557 | 前回7 |
| 17 | 実況パワフルプロ野球'98決定版 | ■コナミ／98年12月23日／SPG／106,202 | 初登場 |
| 18 | クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～(ザ・ベスト) | ■SCEI／98年10月8日／ACT／96,988 | 再登場 |
| 19 | リベログランデ | ■ナムコ／98年11月26日／SPG／86,638 | 再登場 |
| 20 | ポポローグ | ■SCEI／98年11月26日／RPG／84,772 | 前回20 |

## 前評判 TOP20

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVIII | ■スクウェア／2月11日／RPG／134,304 | 前回1 |
| 2 | ドラゴンクエストVII | ■エニックス／夏予定／RPG／43,054 | 前回2 |
| 3 | サガ フロンティアII | ■スクウェア／春予定／RPG／37,913 | 前回4 |
| 4 | ファイナルファンタジーVI | ■スクウェア／3月11日／RPG／25,918 | 初登場 |
| 5 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | ■アトラス／3月予定／RPG／15,993 | 前回11 |
| 6 | To Heart | ■アクアプラス／3月25日／AVG／14,048 | 前回3 |
| 7 | 悠久幻想曲ensemble2 | ■メディアワークス／3月4日／ETC／11,238 | 前回15 |
| 8 | モンスターファーム2 | ■テクモ／2月25日／SLG／11,022 | 再登場 |
| 9 | スーパーロボット大戦F　完結編 | ■バンプレスト／3月予定／S・RPG／10,157 | 前回18 |
| 10 | スーパーヒーロー作戦 | ■バンプレスト／1月28日／RPG／8,645 | 前回6 |
| 11 | ～幕末浪漫～月華の剣士 | ■SNK／2月25日／対戦ACT／8,428 | 前回14 |
| 12 | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | ■フロム・ソフトウェア／2月4日／ACT／8,212 | 前回9 |
| 13 | サウンドノベル・エボリューション1　弟切草　蘇生篇 | ■チュンソフト／2月25日／AVG／7,996 | 再登場 |
| 14 | FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) | ■NECインターチャネル／2月25日／SLG／7,348 | 再登場 |
| 15 | DEVICEREIGN(デバイスレイン) | ■メディアワークス／2月25日／SLG／6,699 | 前回12 |
| 16 | チョコボレーシング ～幻界へのロード～ | ■スクウェア／3月18日／RCG／6,051 | 再登場 |
| 17 | 一立体忍者活劇一　天誅　忍凱旋 | ■SME／2月25日／ACT／5,835 | 前回20 |
| 18 | エースコンバット3　エレクトロスフィア | ■ナムコ／99年予定／STG／5,619 | 初登場 |
| 19 | ときめきメモリアル2(仮) | ■コナミ／発売日未定／SLG／5,403 | 再登場 |
| 20 | リフレインラブ2 | ■リバーヒルソフト／1月28日／AVG／4,970 | 前回13 |

## 読者人気 TOP20

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVII | ■スクウェア／97年1月31日／RPG／62,975 | 前回1 |
| 2 | ゼノギアス | ■スクウェア／98年2月11日／RPG／24,418 | 前回2 |
| 3 | スターオーシャン セカンドストーリー | ■エニックス／98年7月30日／RPG／19,235 | 前回5 |
| 4 | 幻想水滸伝II | ■コナミ／98年12月17日／RPG／16,857 | 初登場 |
| 5 | 東京魔人學園剣風帖 | ■アスミック・エース エンタテイメント／98年6月18日／AVG／15,128 | 前回9 |
| 6 | メタルギア ソリッド | ■コナミ／98年9月3日／ACT／14,912 | 前回3 |
| 7 | ファイナルファンタジータクティクス | ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／14,696 | 前回11 |
| 8 | テイルズ オブ ファンタジア | ■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,535 | 初登場 |
| 9 | バイオハザード 2 | ■カプコン／98年1月29日／AVG／12,526 | 前回10 |
| 10 | 女神異聞録ペルソナ | ■アトラス／96年9月20日／RPG／11,670 | 前回12 |
| 11 | テイルズ オブ デスティニー | ■ナムコ／97年12月23日／RPG／9,509 | 前回6 |
| 12 | グランツーリスモ | ■SCEI／97年12月23日／RCG／9,077 | 前回7 |
| 13 | ダブルキャスト | ■SCEI／98年6月25日／AVG／8,212 | 前回13 |
| 14 | ワイルドアームズ | ■SCEI／96年12月20日／RPG／7,564 | 前回15 |
| 15 | サガ フロンティア | ■スクウェア／97年7月11日／RPG／6,670 | 再登場 |
| 16 | 久遠の絆 | ■フォグ／98年12月3日／AVG／5,835 | 前回4 |
| 17 | R4 RIDGE RACER TYPE4 | ■ナムコ／98年12月3日／RCG／5,187 | 前回8 |
| 18 | 幻想水滸伝 | ■コナミ／95年12月15日／RPG／5,182 | 前回16 |
| 19 | SDガンダムGGENERATION | ■バンダイ／98年8月6日／SLG／4,754 | 再登場 |
| 20 | ストリートファイターZERO3 | ■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／4,744 | 初登場 |

## ランキング・トピック

現在でも昨年末に発売された大作ソフトが継続して売れているようだぞ。ショップによって多少の差はあるが、『テイルズ オブ ファンタジア』が現在でも大人気だ。【1月20日調べ】

### ショップ1▶ペーパームーン野並店(愛知県)　渡辺麻里さん

うちはアニメのLDやビデオ、グッズなどをおもに販売しているショップなので扱っているソフトには偏りがありまして、最近では「バトルアスリーテス　大運動会GTO」(インクリメントP)などがわりと売れました。昨年末のソフトも含めると「エリーのアトリエ」(ガスト)が一番売れていますが、「幻想水滸伝II」(コナミ)も、女性の方に人気がありましたね。今後発売のソフトでは、「～かってに桃天使2～」(コナミ)や「ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～」(コナミ)などに期待しています。

### ショップ2▶モトナワールド船橋北口店(千葉県)　黒田慶さん

現在売れているソフトは、昨年末に発売されたソフトがそのまま売れ続けているという感じですね。継続的に人気があるのが「テイルズ オブ ファンタジア」(ナムコ)や「I.Q FINAL」(SCEI)で、年末からのトータルで考えても「テイルズ～」か「ストリートファイターZERO3」(カプコン)が一番売れています。「I.Q FINAL」はCMの影響からか、年明けくらいから売れ始めました。今後のソフトでは、やはり「FFVIII」(スクウェア)は売れるでしょうね。そのほかのソフトでは「サイレント ヒル」(コナミ)などに期待しています。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です.

SonyMusic
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

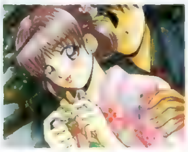
マニュアル通りにいかない恋こそ、本物です。

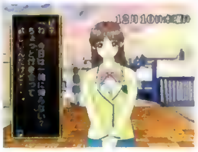
# めぐり愛して

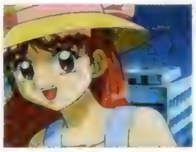
## 2月25日発売予定

恋愛シミュレーション¥5,800(予価・税抜)　発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

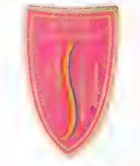
恋愛シミュレーションの本来の姿を見つめ直し、奇をてらった演出より、ストーリーやゲームシステムの深化に注力。"普通の高校生の普通の恋愛"をテーマにした本格恋愛シミュレーションです。ストーリーは、幼少期を過ごした街の高校に転入する主人公(プレイヤー)の卒業までの1年半をシュミレート。勉強、部活、そして恋愛を通じて有意義な高校生活を送るのがあなたの使命です。







初回特典



虹ヶ音高校校章
プレゼント

めぐり愛してテーマソング
「恋の奇跡」
千葉紗子
ソニーレコードより2月27日発売予定
SRDL4585 ¥1,020(税込)

## NEXT ISSUE 次号予告

次号98号は、発売直後の『FFⅧ』を超ボリューム大特集!! 電撃ならではの攻略で絶対キミの期待に応えます! もちろん、新作情報・攻略情報も満載でお届けします!

**●Coming Soon!**

ファイナルファンタジーⅧ/ウンジャマ・ラミー/幻想水滸伝Ⅱ/レーシング ラグーン/テイルズ オブ ファンタジア/スーパーロボット大戦F 完結編/エリーのアトリエ ほか

**電撃PlayStation Vol.98は 2月12日(金)発売**

表紙イラスト●東京魔人學園朧綺譚
©1999 Asmik Ace Entertainment Inc. SHOUT! DESIGNWORKS
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

### ゲームライター募集!

求む!!

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは! という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生は不可)の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト/岩瀬さとみ

## What's D?

**CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中**

D15は、ポケステとリンクして楽しめる『ポケットムームー』の体験版を収録! PSの新たな楽しみを体験できるぞ。体験版7タイトル、ムービー8タイトルの充実感でお腹いっぱい!!

**電撃PlayStation D15 次号D15は2月15日(月)発売**

## 広告索引 AD INDEX


アスキー……4・5
キャラバン・インタラクティブ……93
コーエー……192〜195
システムソフト……96・97
ジャレコ……197
翔泳社……92
ソニー・コンピュータエンタテインメント 2・3・22・23
ソニー・ミュージックエンタテインメント ……94・95・196・206
タカラ……8
ティーアンドイーソフト……32・33
東京ゲームデザイナー学院……100・125
ナムコ……198
バンダイビジュアル……6・7
ブロッコリー……114
フロム・ソフトウェア……表4
ムービック……101
ユークス……210・211
代々木アニメーション学院……99



# 電撃PlayStation Vol.97

1999年2月12日発行 第5巻 第4号 通巻93号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

**STAFF**

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鳴原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、千木良章、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司


**Letters おたよりのあて先**


〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/



©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)権を禁じます。R 本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。


**ゲーム雑誌は電撃だ!**

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃Dreamcast……隔週金曜日

# NEW SOFT SCHEDULE

## 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

### ●1月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 28日 | [illegible] | Bu s Eye | ¥5800 | SLG | |
| 2 | 28日 | 釣道～渓流・湖編～ | OZクラブ | ¥5800 | SLG | 107 |
| 3 | 28日 | クリック メディック | SME | ¥5800 | AVG | 108 |
| 4 | 28日 | ゲームソフトをつくろう | イマジニア | ¥5800 | SLG | 107,124 |
| 5 | 28日 | グーグートロプス | エニックス | ¥5800 | SLG | |
| 6 | 28日 | デュークニューケム トータル メルトダウン | キングレコード | ¥5800 | STG | 107 |
| 7 | 28日 | イズ インターナル・セクション | スクウェア | ¥5800 | STG | 80 |
| 8 | 28日 | サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～ | チュンソフト | ¥5800 | AVG | 106 |
| 9 | 28日 | BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE | ハドソン | ¥5800 | 対戦ACT | 84,108 |
| 10 | 28日 | デジモンワールド | バンダイ | ¥5800 | RPG | 108 |
| 11 | 28日 | ECSAFORM | バンダイビジュアル | ¥6800 | S·RPG | 108 |
| 12 | 28日 | スーパーヒーロー作戦 | バンプレスト | ¥6800 | RPG | 115 |
| 13 | 28日 | ラングリッサー Ⅳ&Ⅴ ファイナル・エディション | メサイヤ | ¥6800 | S·RPG | 82 |
| 14 | 28日 | リフレインラブ2 | リバーヒルソフト | ¥6800 | AVG | 78 |
| 15 | 28日 | つんつん組3～カンジ ベーダー～ | 講談社 | ¥4300 | STG | 107 |
| 16 | 28日 | Parlor! PRO5 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |

### ●2月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | 4日 | ポケットムームー | SCEI | ¥4800 | ETC | 105,107 |
| 18 | 4日 | アイディアファクトリーベストコレクション スペクトラルフォース | アイディアファクトリー | ¥2800 | SLG | |
| 19 | 4日 | REBUS(ザ・ベスト) | [illegible] | ¥[illegible] | RPG | |
| 20 | 4日 | 天下統一 | アンバランス | ¥5800 | SLG | 189 |
| 21 | 4日 | 空母戦記 | アンバランス | ¥7800 | SLG | 108 |
| 22 | 4日 | TRICKY SLIDERS(トリッキー スライダーズ | カプコン | ¥5800 | SPG | 188 |
| 23 | 4日 | 学園戦隊ソルブラスト | キャラバン・インタラクティブ | ¥5800 | AVG | 191 |
| 24 | 4日 | アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) | コーエー | ¥6800 | RPG | 109 |
| 25 | 4日 | アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX | コーエー | ¥8800 | RPG | 109 |
| 26 | 4日 | 維新の嵐 幕末志士伝 | コーエー | ¥7800 | S·RPG | 109 |
| 27 | 4日 | サイバー大戦略 ～出撃! はるか隊～ | システムソフト | ¥6800 | SLG | 109 |
| 28 | 4日 | 魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs | バンダイ | ¥6800 | SLG | 109 |
| 29 | 4日 | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | フロム・ソフトウェア | ¥5800 | ACT | 70,105,109 |
| 30 | 4日 | 祇園花2～金沢文子編～ | 日本物産 | ¥4950 | TBL | |
| 31 | 4日 | 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル | バンダイ | ¥6800 | SLG | 168 |
| 32 | 11日 | ファイナルファンタジーⅧ | スクウェア | ¥7800予定 | RPG | 10 |
| 33 | 11日 | キョロちゃんのプリクラ大作戦 | トミー | ¥5800 | ACT | |
| 34 | 11日 | Piとメール | ハドソン | ¥2800 | ETC | |
| 35 | 11日 | もっと!にゃんとワンダフル2 | バンプレスト | ¥5800 | SLG | |
| 36 | 11日 | よしもと麻雀倶楽部 DELUXE | 彩京 | ¥5800 | TBL | 187 |
| 37 | 11日 | Parlor! PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |
| 38 | 18日 | コブラ ギャラクシーナイツ | SCEI | ¥2000 | ETC | |
| 39 | 18日 | 信長の野望・武将風雲録 | コーエー | ¥5800 | SLG | |
| 40 | 18日 | CINEMA英会話シリーズVol. 2 インターセプター | サクセス | ¥6800 | ETC | 190 |
| 41 | 18日 | OPTiON チューニングカーバトル2 | ジャレコ | 未定 | RCG | |
| 42 | 18日 | 魔法使いになる方法 | ティジイエル | ¥6800 | A·RPG | |
| 43 | 18日 | 超戦闘球技 ヴァンボーグ | ヘクト | ¥5800 | ACT | |
| 44 | 18日 | ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～ | 講談社 | ¥4800予定 | PZG | |
| 45 | 18日 | サイコメトラーEIJI | 講談社 | ¥5800 | AVG | 183 |
| 46 | 18日 | マービーベィビーストーリー | PONOS | ¥4800 | PZG | |
| 47 | 25日 | くのいち捕物帖 | GMF | ¥5800予定 | AVG | |
| 48 | 25日 | FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) | NECインターチャネル | ¥5800 | SLG | 172 |
| 49 | 25日 | -立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋 | SME | ¥4800予定 | ACT | 166 |
| 50 | 25日 | めぐり愛して | SME | ¥5800予定 | SLG | |
| 51 | 25日 | ～幕末浪漫～月華の剣士 | SNK | ¥5800 | 対戦ACT | |
| 52 | 25日 | オアシスロード | アイディアファクトリー | ¥5800 | RPG | |
| 53 | 25日 | 19時03分ー上野発夜光列車ー | ヴィジット | ¥5800 | AVG | 189 |
| 54 | 25日 | マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション | カプコン | ¥5800予定 | 対戦ACT | |
| 55 | 25日 | チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ | コーエー | ¥7800 | SLG | 187 |
| 56 | 25日 | pop'n music ポップンミュージック | コナミ | ¥4800 | ETC | 164 |
| 57 | 25日 | HEART OF DARKNESS | サミー | ¥5800 | ACT | |
| 58 | 25日 | 必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～ | サンソフト | ¥4900予定 | SLG | 187 |
| 59 | 25日 | コンバットチョロQ | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 60 | 25日 | サウンドノベル エボリューション1 弟切草 蘇生篇 | チュンソフト | ¥4800 | AVG | |
| 61 | 25日 | ドリームサーカス | ティジイエル | ¥5800 | SLG | |
| 62 | 25日 | マジカルドロップⅢ+ワンダホー! | データイースト | ¥4200 | PZG | |
| 63 | 25日 | モンスターファーム2 | テクモ | ¥5800予定 | SLG | 158 |
| 64 | 25日 | The AIRS(エアーズ) | パック・イン・ソフト | ¥5800 | RPG | |
| 65 | 25日 | ウェルトオブ・イストリア | ハドソン | ¥5800 | RPG | |
| 66 | 25日 | ぱずるまにあ | ヒューマン | ¥4800 | PZG | 187 |
| 67 | 25日 | 猫侍 | ヒューマン | ¥5900 | AVG | |
| 68 | 25日 | DEVICEREIGN | メディアワークス | ¥5800 | SLG | 178 |
| 69 | 25日 | ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～ | リバーヒルソフト | ¥5800 | SLG | |
| 70 | 25日 | 後夜祭 a sherd of youthful memories | 翔泳社 | ¥5800 | SLG | |
| 71 | 25日 | Wizard's Harmony 復刻版 | アークシステムワークス | ¥2800 | SLG | |
| 72 | 下旬 | 魔女たちの眠り | パック・イン・ソフト | ¥3800 | AVG | |
| 73 | 2月 | 真髄・碁仙人 | J・ウイング | ¥7800予定 | TBL | |
| 74 | 2月 | バブルガンキッド | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 75 | 2月 | エーベルージュ2 WORLAND Series | タカラ | ¥5800 | SLG | |
| 76 | 2月 | プレッシャーゾーン | たき工房 | 未定 | STG | |
| 77 | 2月 | 水族館プロジェクトーフィッシュハンターへの道ー | テイチク | ¥5800予定 | AVG | |
| 78 | 2月 | 日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編 | ナグザット | ¥4800予定 | TBL | |
| 79 | 2月 | ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～ | ビクターソフト | ¥5800 | SLG | |

### ●3月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 | 4日 | Sonata(ソナタ) | T&Eソフト | ¥6800予定 | RPG | 176 |
| 81 | 4日 | AIR RACE CHAMPIONSHIP | エクシング エンタテイメント | ¥5800予定 | RCG | |
| 82 | 4日 | トゥームレイダー3 | エニックス | ¥6800 | ACT | |
| 83 | 4日 | KOE The Best [illegible] | [illegible] | ¥2800 | S·RPG | |
| 84 | 4日 | KOE The Best [illegible] | [illegible] | ¥2800 | S·RPG | |
| 85 | 4日 | [illegible] | [illegible] | ¥2800 | SLG | |
| 86 | 4日 | KOE The Best [illegible] | [illegible] | ¥2800 | SLG | |
| 87 | 4日 | [illegible] | [illegible] | ¥3800 | SLG | |
| 88 | 4日 | SILENT HILL | コナミ | ¥5800予定 | AVG | |
| 89 | 4日 | 実戦パチスロ必勝法 サミーレヴォリューション2 | サミー | ¥6800 | SLG | |
| 90 | 4日 | アームド ファイター | バンプレスト | ¥1800 | 対戦ACT | |
| 91 | 4日 | 悠久幻想曲ensemble 2 | メディアワークス | ¥3800 | ETC | |
| 92 | 4日 | ちっぽけラルフの大冒険 | NEW | ¥5800予定 | ACT | |
| 93 | 5日 | PEPSIMAN(ペプシマン) | キッド | ¥2800 | ACT | |
| 94 | 11日 | グローバルフォース 新・戦闘国家 | SCEI | ¥5800 | SLG | |
| 95 | 11日 | ATHENA-Awakening from the ordinary life- | SNK/夢工房 | ¥6800 | AVG | |
| 96 | 11日 | 褒(騒)楽都市 OSAKA | キングレコード | ¥6800 | SLG | |
| 97 | 11日 | 家にポチがやって来た～In My Pocket～ | コナミ | 未定 | SLG | |
| 98 | 11日 | ファイナルファンタジーⅥ | スクウェア | ¥4800予定 | RPG | |
| 99 | 11日 | ファイナルファンタジーコレクション | スクウェア | ¥6800予定 | RPG | |
| 100 | 11日 | ファイナルファンタジーコレクションアニバーサリーパッケージ | スクウェア | ¥8800予定 | RPG | |
| 101 | 11日 | COLIN McRAE THE RALLY(コリン マクレー ザ・ラリー) | スパイク | ¥5800 | RCG | 180 |
| 102 | 11日 | リーディングジョッキー'99 | ハーベストワン | ¥5800 | ACT | |
| 103 | 11日 | FISHER'S ROAD(フィッシャーズロード) | ビーピーエス | ¥5800 | SPG | |
| 104 | 11日 | キャプテン・ラヴ | 東芝EMI | ¥5800 | AVG | 174 |
| 105 | 11日 | Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」 | 東芝EMI | ¥5800 | SLG | 187 |
| 106 | 11日 | [illegible] | [illegible] | ¥3800 | ETC | |
| 107 | 11日 | G I JOCKY | コーエー | ¥6800 | SLG | 30 |
| 108 | 18日 | Dancing Blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of eden～ | コナミ | 未定 | AVG | 184 |
| 109 | 18日 | All star Tennis '99 | UBIソフト | ¥5800 | SPG | 189 |
| 110 | 18日 | ミスティックアーク まぼろし劇場 | エニックス | ¥6800 | AVG | |
| 111 | 18日 | わくぷよダンジョン 決定盤 | コンパイル | ¥5800 | RPG | 189 |
| 112 | 18日 | CINEMA英会話シリーズVol 3 嵐が丘 | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 113 | 18日 | シーバス1-2-3 | ジャレコ | ¥5800 | A·RPG | |
| 114 | 18日 | 電車でGO!2 | タイトー | ¥5800予定 | SLG | 108 |
| 115 | 18日 | 電車でGO!2スペシャルギフトパック | タイトー | ¥9800 | SLG | |
| 116 | 18日 | チョコボレーシング～幻界へのロード～ | スクウェア | ¥5800 | RCG | |
| 117 | 25日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS | SNK | ¥5800予定 | 対戦ACT | |
| 118 | 25日 | スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S. | UBIソフト | ¥5800 | RCG | 189 |
| 119 | 25日 | To Heart | アクアプラス | ¥6800 | AVG | 154 |
| 120 | 25日 | 子育てクイズもっとマイエンジェル | ナムコ | ¥5800 | ETC | |
| 121 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | SPG | |
| 122 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | SLG | |
| 123 | 25日 | サイバーオーグ | スクウェア | ¥5800 | ACT | |
| 124 | 25日 | アイルトンセナ カートデュエルスペシャル | ギャップス | ¥5800 | RCG | |
| 125 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | SLG | |
| 126 | 3月 | ウンジャマ・ラミー | SCEI | 未定 | 未定 | |
| 127 | 3月 | ヴァンピール 吸血鬼伝説 | アートディンク | ¥5800予定 | SLG | 104 |
| 128 | 3月 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | アトラス | 未定 | RPG | |
| 129 | 3月 | RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～ | ウエップシステム | ¥5800予定 | ACT | |
| 130 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | SPG | |
| 131 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ACT | |
| 132 | 3月 | 小さな巨人 ミクロマン | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 133 | 3月 | パチスロマスター <Sammy SP> | ティー・イー・エヌ研究所 | 未定 | SLG | |
| 134 | 3月 | ガンホーブリゲイド | トミー | 未定 | SLG | |
| 135 | 3月 | トミカタウンをつくろう! | トミー | 未定 | SLG | |
| 136 | 3月 | ひっとばっく | トミー | ¥5800 | ACT | |
| 137 | 3月 | 目指せ!名門野球部 | ネクサスインターラクト ダズ | ¥5800 | SLG | |
| 138 | 3月 | 新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 | バップ | ¥6800予定 | AVG | |
| 139 | 3月 | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか | バンダイビジュアル | 未定 | SLG | |
| 140 | 3月 | スーパーロボット大戦F 完結編 | バンプレスト | ¥6800予定 | S·RPG | |
| 141 | 3月 | 闇吹く夏～帝都物語ふたたび～ | ビー・ファクトリー | ¥5800予定 | AVG | |
| 142 | 3月 | 全日本プロレス～王者の魂～ | ヒューマン | 未定 | SPG | |
| 143 | 3月 | Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |
| 144 | 3月 | Cybernetic EMPIRE サイバネティック エンパイア | 日本テレネット ウルフチーム | ¥5800予定 | AVG | 186 |
| 145 | 3月 | 火魅子伝 恋解 | 博報堂 | ¥6800予定 | SLG | |
| 146 | 3月 | 建設機械シミュレーター KENKIいっぱい! | 富士通パソコンシステムズ | ¥5800 | SLG | |

### ●4月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 147 | 1日 | 撞球re-mix ビリヤードマルチプル | アスク | ¥4800 | SPG | |
| 148 | 1日 | MEREMANOID～マーメノイド | エクシング エンタテイメント | 未定 | RPG | |
| 149 | 1日 | 信長の野望将星録withパワーアップキット | コーエー | ¥9800 | SLG | |
| 150 | 1日 | ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング | シスコンエンタテイメント | 未定 | RCG | |
| 151 | 1日 | エラン | ビスコ | ¥5800 | SLG | |
| 152 | 1日 | R(アール) | ファブコミュニケーションズ | 未定 | SPG | |
| 153 | 15日 | CINEMA英会話シリーズVol 4 ボーイズライフ | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 154 | 22日 | 悠久のエデン | アスキー | ¥5800 | RPG | |
| 155 | 23日 | プロ麻雀「兵」Ⅱ | カルチャーブレーン | ¥4800予定 | TBL | |
| 156 | 29日 | UFO - A DAY IN THE LIFE - | アスキー | ¥5800予定 | ??? | |
| 157 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ACT | 162 |
| 158 | 4月 | モンスターコンプリワールド | アイディアファクトリー | ¥5800 | RPG | |
| 159 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | AVG | 24 |
| 160 | 4月 | 0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」 | アフェクト | ¥5800 | TBL | |
| 161 | 4月 | ザ ノベルズ | ヴィジット | 未定 | AVG | |
| 162 | 4月 | NBA Live99 | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | ¥5800予定 | SPG | |
| 163 | 4月 | 輝く季節へ | キッド | ¥6800予定 | AVG | |
| 164 | 4月 | おみせde店主 | テクノソフト | 未定 | RPG | |
| 165 | 4月 | DRAGON MONEY(ドラゴンマネー) | マイクロキャビン | ¥5800予定 | TBL | 187 |
| 166 | 4月 | ナース物語(ストーリー) | 毎日コミュニケーションズ | ¥5800 | AVG | 170 |
| 167 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | STG | |

### ●5月以降発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 168 | 20日 | CINEMA英会話シリーズVol 5 ゾンビ | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 169 | 27日 | ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮) | 徳間書店 | ¥5800予定 | TBL | |



ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクション・ロールプレイング　S·RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 170 | 27日 | ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)限定版 | 徳間書店 | ¥5800予定／TBL | |
| 171 | 5月 | SD飛龍の拳DX(仮) | カルチャーブレーン | 未定／対戦ACT | |
| 172 | 5月 | マリオネットカンパニー | マイクロキャビン | 未定／AVG | |
| 173 | 5月 | とんでもクライシス! | 徳間書店 | ¥5800予定／ACT | |
| 174 | 6月17日 | CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに | サクセス | ¥6800予定／ETC | |
| 175 | 6月 | スーパーチャイニーズファイター2 | カルチャーブレーン | 未定／対戦ACT | |
| 176 | 6月 | ツインズストーリー きみにつたえたくて… | パンサーソフトウェア | 未定／SLG | |

## ●春発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 177 | 春 | SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 178 | 春 | THE RUINS～ルーインズ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 179 | 春 | ジェイルブレイカー | NECインターチャネル | 未定／AVG | |
| 180 | 春 | CAPA(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 181 | 春 | どこでもいっしょ(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 182 | 春 | ポケットダンジョン | SCEI | ¥2800予定／RPG | 102 |
| 183 | 春 | ガレリアンズ | アスキー | 未定／AVG | |
| 184 | 春 | TANK SIMULATOR(仮) | アスキー | 未定／SLG | |
| 185 | 春 | ウィザードリィ～DIMGUIL～ | アスキー | ¥6800／RPG | |
| 186 | 春 | 70年代風ロボットアニメ ゲッP－X | アローマ | ¥6800予定／STG | |
| 187 | 春 | バスト ア ムーブ 2～ダンス天国MIX～ | エニックス | 未定／ETC | 182 |
| 188 | 春 | ポップン タンクス! | エニックス | 未定／対戦ACT | |
| 189 | 春 | 黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ | ガスト | ¥5800予定／RPG | |
| 190 | 春 | プルムイ プルムイ | カルチュア・パブリッシャーズ | 未定／RPG | |
| 191 | 春 | ジャングル パトロール | カルチュア・パブリッシャーズ | 未定／STG | |
| 192 | 春 | バーガーバーガー2(仮) | ギャップス | ¥5800／SLG | |
| 193 | 春 | 新時代劇アクション 羅刹の剣 | コナミ | 未定／ACT | |
| 194 | 春 | グリントグリッター | コナミ | 未定／AVG | |
| 195 | 春 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ | コナミ | 未定／AVG | |
| 196 | 春 | あいたくて…～your smiles in my heart～ | コナミ | 未定／SLG | |
| 197 | 春 | ダンスダンスレボリューション | コナミ | 未定／ETC | 165 |
| 198 | 春 | メルティランサー The 3rd Planet(仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 199 | 春 | NHL BLADE OF STEEL | コナミ | 未定／SPG | |
| 200 | 春 | 麻雀やろうぜ! | コナミ | ¥3800／TBL | |
| 201 | 春 | キミにSteady | シーディーブロス | 未定／SLG | |
| 202 | 春 | THE ビストロ | シスコンエンタテイメント | 未定／SLG | |
| 203 | 春 | サガ フロンティアII | スクウェア | 未定／RPG | 150 |
| 204 | 春 | Racing Lagoon(レーシングラグーン) | スクウェア | 未定／RPG | 160 |
| 205 | 春 | ピノッチアのみる夢 | タカラ | ¥5800／SLG | |
| 206 | 春 | 装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ | タカラ | ¥5800予定／ACT | |
| 207 | 春 | 装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定「Perfect Soldier Box3」 | タカラ | ¥9800予定／ACT | |
| 208 | 春 | 勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－ | タカラ | ¥6800／AVG | |
| 209 | 春 | ファーランドサーガ2 時の道標 | ティジイエル | 未定／S・RPG | |
| 210 | 春 | レストランドリーム | テイチク | 未定／SLG | |
| 211 | 春 | ワールドスタジアム3 | ナムコ | 未定／SPG | |
| 212 | 春 | Bass Rise(バスライズ) | バンダイ | ¥5800／SLG | 189 |
| 213 | 春 | 時をかける少女 | バンダイ | ¥5800予定／AVG | |
| 214 | 春 | ミリオンクラシック | バンダイ | ¥6800予定／SLG | |
| 215 | 春 | マクロス VF-X2 | バンダイビジュアル | 未定／STG | |
| 216 | 春 | エターナル チェイン | ビクターソフト | 未定／RPG | |
| 217 | 春 | 太陽のお告げ | プログレス | 未定／ETC | |
| 218 | 春 | カルドセプト for PlayStation | メディアファクトリー | 未定／TBL | 185 |
| 219 | 春 | 有限会社 地球防衛隊 | メディアリング | 未定／SLG | |
| 220 | 春 | ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん | リズミックス | ¥2800／RPG | |
| 221 | 春 | モンスター・コレクション(仮) | 角川書店／ESP | 未定／RPG | |
| 222 | 春 | 胸騒ぎの予感(仮) | 講談社 | 未定／SLG | |
| 223 | 春 | BOYS BE… 2nd Season | 講談社 | ¥5800／SLG | |
| 224 | 春 | パズル DE ボーリング | 日本システム | 未定／PZG | |
| 225 | 春 | 花火2 スターマイン | 魔法 | ¥5800予定／SLG | |

## ●7月以降発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 226 | 7月 | Dinobreeder another progress | J・ウイング | ¥7800予定／ACT | |
| 227 | 7月 | ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編 | SME | 未定／SLG | |
| 228 | 7月 | ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編 | SME | 未定／SLG | |
| 229 | 8月 | バーチャル飛龍の拳2 | カルチャーブレーン | ¥5800／対戦ACT | |
| 230 | 夏 | 閉鎖病院(仮) | ヴィジット | 未定／ETC | |
| 231 | 夏 | Little Lovers She so game | NTT出版／日経映像 | ¥6800予定／恋愛RPG | |
| 232 | 夏 | マリア2 受胎告知の謎 | アクセラ | 未定／AVG | |
| 233 | 夏 | アクアノートの休日2 | アートディンク | 未定／SLG | |
| 234 | 夏 | Lの季節 A piece of memories | トンキンハウス | 未定／AVG | |
| 235 | 夏 | PATLABOR the GAME(仮) | バンダイビジュアル | 未定／AVG | |
| 236 | 夏 | リモートコントロール・ダンディ～戦え!(株)ロボット警備隊～(仮) | ヒューマン | 未定／ACT | |
| 237 | 夏 | 星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地- | マックスファイブ | 未定／未定 | |
| 238 | 夏 | チェンジ!! 真ゲッターロボ(仮) | バンダイビジュアル | 未定／SLG | 190 |
| 239 | 夏 | ジョジョの奇妙な冒険 | カプコン | 未定／対戦ACT | 185 |

## ●1999年発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 240 | 1999年 | H. A. E. ～BEELZEBUB～ | GMF | ¥5800予定／RCG | |
| 241 | 1999年 | アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら | アリカ | 未定／ETC | |
| 242 | 1999年 | Knights of GENESIS | エスコット | 未定／S・RPG | |
| 243 | 1999年 | Pixygarden | エスコット | 未定／SLG | |
| 244 | 1999年 | ロビン・ロイドの冒険(仮) | ガスト | 未定／AVG | |
| 245 | 1999年 | ギャロップレーサー3 | テクモ | 未定／RCG | |
| 246 | 1999年 | エースコンバット3 エレクトロスフィア | ナムコ | 未定／STG | |
| 247 | 1999年 | STAR IXIOM(スターイクシオン) | ナムコ | 未定／STG | |
| 248 | 1999年 | 逮捕しちゃうぞ(仮) | パイオニアLDC | 未定／AVG | |
| 249 | 1999年 | バス釣りにいこう! | バンプレスト | 未定／SLG | |
| 250 | 1999年 | Dear Friends | ビジュアルアーツ | ¥5800／SLG | |
| 251 | 1999年 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | ¥5800／AVG | |
| 252 | 1999年 | バトルシップヤマト | ロックウェルインターナショナル | ¥3800／STG | |
| 253 | 1999年 | 鬼眼城 | 講談社 | ¥5800／AVG | |
| 254 | 1999年 | ぱーむたうん | 毎日コミュニケーションズ | ¥4800予定／TBL | |
| 255 | 1999年 | Zill O'll | コーエー | ¥6800／RPG | |

## ●発売日未定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 256 | 未定 | キメろ!ヒーロー学園!! | CSCメディアート | ¥5800／SLG | |
| 257 | 未定 | メルクリウスプリティ | NECインターチャネル | 未定／SLG | |
| 258 | 未定 | ブザービーター | SCEI | 未定／ETC | |
| 259 | 未定 | ポケ単・ポケ熟(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 260 | 未定 | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | SCEI | 未定／PZG | |
| 261 | 未定 | オメガブースト | SCEI | 未定／STG | |
| 262 | 未定 | ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～ | SCEI | 未定／TBL | |
| 263 | 未定 | ラグナキュール・レジェンド | SME | 未定／RPG | |
| 264 | 未定 | 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮) | Tears | 未定／AVG | |
| 265 | 未定 | Q極クイズ こたえてプリ～ズ | Tears | 未定／PZG | |
| 266 | 未定 | LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮) | Tears | 未定／SPG | |
| 267 | 未定 | 厄惨 | アイディアファクトリー | ¥5800予定／AVG | |
| 268 | 未定 | トリフェルズ魔法学園 初等部 | アスキー | 未定／AVG | |
| 269 | 未定 | インターナショナル ラリー チャンピオンシップ | アスキー | 未定／RCG | |
| 270 | 未定 | リングライズ | アスキー | ¥5800／ACT | |
| 271 | 未定 | 魔道霊士シュオン | アスキー | ¥6800／RPG | |
| 272 | 未定 | 宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／AVG | |
| 273 | 未定 | 眠る繭 | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／RPG | |
| 274 | 未定 | 森の王国 | アスミック・エース エンタテインメント | 未定／S・RPG | |
| 275 | 未定 | ぼのぼーど | アミューズ | ¥4800／TBL | |
| 276 | 未定 | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮) | イマジニア | 未定／ETC | |
| 277 | 未定 | NEUES(ノイエス) | エスコット | 未定／SLG | |
| 278 | 未定 | White Diamond(ホワイトダイアモンド) | エスコット | 未定／SLG | |
| 279 | 未定 | ドラゴンクエストVII | エニックス | 未定／RPG | |
| 280 | 未定 | メイン・ローター(仮) | エフコンピュータエンターテイメント | ¥5800／STG | |
| 281 | 未定 | Jリーグ エキサイトステージV1 | エポック社 | 未定／SPG | |
| 282 | 未定 | サーキットの狼II モデナの剣 | エム・ティー・オー | 未定／RCG | |
| 283 | 未定 | TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | ¥5800／SPG | |
| 284 | 未定 | トロンにコブン(仮) | カプコン | 未定／ACT? | |
| 285 | 未定 | シェラザード伝説 黄金の帝国(仮) | カルチャーブレーン | 未定／RPG | |
| 286 | 未定 | 飛龍の拳コレクション(仮) | カルチャーブレーン | ¥5800予定／ACT | |
| 287 | 未定 | SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス | カルチュア・パブリッシャーズ | ¥1500／TBL | |
| 288 | 未定 | ARKS1000 | クレフ インベンション | 未定／AVG | |
| 289 | 未定 | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ | コナミ | 未定／ACT | |
| 290 | 未定 | ジャージーデビルの大冒険 | コナミ | 未定／ACT | |
| 291 | 未定 | ときめきメモリアル2(仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 292 | 未定 | NBAパワーダンカーズ | コナミ | 未定／SPG | |
| 293 | 未定 | DOOPERS | サイバーテックデザイン | 未定／RCG | |
| 294 | 未定 | GRUDA | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 295 | 未定 | FENSER | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 296 | 未定 | PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 未定／STG | |
| 297 | 未定 | ハイパーツアー | スリーディ | 未定／ACT | |
| 298 | 未定 | バーチャルリモコン(ヘリパートI) | スリーディ | 未定／ETC | |
| 299 | 未定 | 駄菓子屋キッド | たき工房 | 未定／AVG | |
| 300 | 未定 | ドラゴンヴァラー | ナムコ | 未定／A・RPG | |
| 301 | 未定 | ガンコンゲーム(仮) | ナムコ | 未定／STG | |
| 302 | 未定 | タイブレーク | バディ | 未定／SPG | |
| 303 | 未定 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | ¥6800予定／S・RPG | |
| 304 | 未定 | LIPROS(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／ACT | |
| 305 | 未定 | オーガリアン～亜人伝～(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／RPG | |
| 306 | 未定 | クロックタワー3 | ヒューマン | 未定／AVG | |
| 307 | 未定 | バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」 | ピング | ¥5800／SLG | |
| 308 | 未定 | 猿田彦の暗号 | フォーツーツー | 未定／??? | |
| 309 | 未定 | ぱいるあっぷ・まーち | ブロシードユニ | ¥5800／SLG | |
| 310 | 未定 | ガルル～ライディング レヴォリューション～ | メサイヤ | 未定／RCG | |
| 311 | 未定 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | 未定／STG | |
| 312 | 未定 | 人鳥流(じんちょーる) | 日本システム | 未定／ETC | |
| 313 | 未定 | はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～ | ピング | 未定／S・RPG | |
| 314 | 未定 | Captain Blasto (キャプテンブラスト) | SCEI | 未定／ACT | |
| 315 | 未定 | ハーレムビート(仮) | コナミ | 未定／未定 | |
| 316 | 未定 | 聖少女艦隊 バージンフリート | コナミ | ¥5800予定／SLG | 28 |


電撃攻略王

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね!

■好評発売中

DEEP FREEZE 公式攻略ガイド
定価：950円+税

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 攻略ガイド
定価：950円+税

快刀乱麻 雅 公式攻略ガイド～楯岡道場繁盛指南書～
定価：950円+税

■2月発売予定

リフレインラブ2 公式攻略ガイド
1日発売予定　定価: 950円+税

スーパーヒーロー作戦 完全攻略ガイド
1日発売予定　定価: 950円+税

立体忍者活劇 天誅 忍凱旋 公式攻略ガイド
25日発売予定　定価: 950円+税


※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ILLUSTRATION : AIC
1999...
今世紀最後の
KEIYA TENPOUIN;AKEKAZARI
DANZAIVER;DANZAI BURST
MIDORI HIMENO;FUINRYU DAIROKUDAI
KEISHOUGI NI"BOUROU"
DANZAIVER;SAING BLAZE
超ド派手な3D対戦アクション発売中!
封神領域（ふうじんりょういき）エルツヴァー
C/V：完全懲悪ダンザイバー / 関 智一，アルティ・アル・ラーゼル / 矢島 晶子，天法院 慧矢 / 緑川 光，エリル・ブロース/桑島 法子，姫野 翠 / 日高 のり子，斎月 セツナ / 氷上 恭子，ガリィ
ラインドウェル・レインリクス / 二又 一成，幽祢 / 南 央美，イハドゥルカ / 井上 喜久子　オープニングムービー：AIC　オープニングテーマソング：奥井雅美　オリジナルテーマソング：桑島法子

この舞台で
聖戦がはじまる
KAKURINE; JAKUJOUTOSHITE BANKUUNIWATARU KOTOWARINOOTO
GALLY"VANISH"GREGMAN; BÖSeNDORfER
EREL PLOWSE; ELDIVIRERCE
SETSUNA SAIZUKI; ZEKKA REISETSUZAN
ーユ
バニッシュ'グレッグマン / 玄田 哲章,
"エルツ"キャンペーン実施中!
業界初ゲーム内プレゼント実施!
"エルツ" 全キャラが贈る超レアアイテムを、君もゲットしよう!
初回限定! "エルツ"オリジナルポスタープレゼント!
株式会社ユークス
本　　社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5217 ホームページ http://www.yukes.co.jp

電撃PlayStation Vol.97
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月12日発行(隔週金曜日発行)第5巻第4号通巻93号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
T1124482020499
©Media Works 1999　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24482-2／12